DREAMCAST 100% NO OFICIAL

▪ NÚMERO #04 ▪ PRECIO 425 PTAS - 2,55 €

DC MAGAZINE

TODO DREAMCAST

RED DOG
Perro asesino

SOUL REAVER
Cazavampiros

SEGA GT
¿Quién teme a GT 2?

MDK 2
Segundas partes siempre fueron buenas



TOMB RAIDER

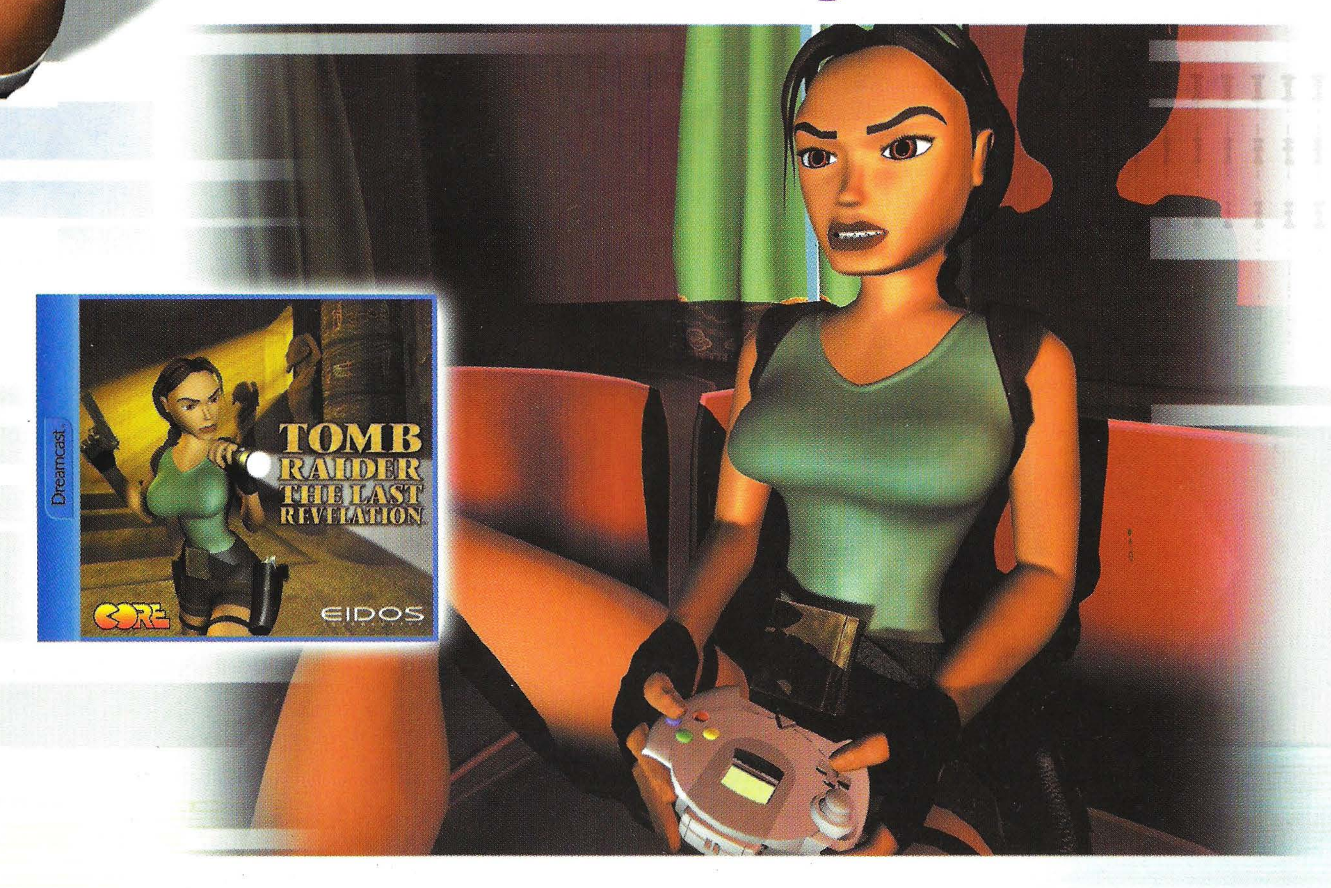
TOMB RAIDER

GAMEBOY COLOR

ONLY FOR GAME BOY COLOR

EIDOS



















DC-M

Nº4 • 30 Abril 2000
Edita MC Ediciones



Redacción
Passeig de Sant Gervasi 16-20
08022 Barcelona Tel. 93 254 12 50

Staff
Coordinación de Edición: **Xavi Sancho**
dc@mcediciones.es
Dirección Técnica y Maquetación: **Josep Lorente**
Cine y Música: **Nacho Puertas**
Internet: **Anna Tuca**
Colaboradores: **Angela Anessi, Juan Manuel Freire, Aitor Didi, Ángel Urtubi, Ruth Marriott, Anna Tuca, Nacho Puertas, Charlotte Bates, Joan Josep Musarra, Raquel García, Eugènia De La Torriente, Marc Prades, Eva María Cegrí, Joan Font, Caterina Barjau, Carlos Robles, Manu González, Lucas Arraut, Javi Estalella.**

Dirección Editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de Ventas: **Carmen Ruiz**
carmen.ruiz@mcediciones.es
Jefa de Publicidad: **Montserrat Casero**
Publicidad: **Pilar González**
Orense 11, Planta Baja 28020 Madrid
Tel. 91 417 04 83 Fax 91 417 05 04
comercial.mad@mcediciones.es
Publicidad de consumo: **Domènec Romera**
Passeig de Sant Gervasi 16-20 08022 Barcelona
Tel. 93 254 12 50 Fax. 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58
Fax. 93 254 12 59

Impresión
Rotographik-Giesa
Tel. 93 415 07 99
Depósito Legal: B- 48684-99
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins De Rei, BCN
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 Esq. Hierro Polígono Industrial Loeches
Torrejón de Ardoz, Mad.
Distribución ARGENTINA: Cede, S.A.
SUD América, 1532. 1290 Buenos Aires Tel. 301 24 64
Distribución MÉXICO:
CADE, S.A. de C/ Lago Ladoga, Nº 220
Colonia Anahuac - Delagación Miguel Hidalgo – México DF
Tel. 545 65 14 Fax. 545 65 06 Distribución Estados: AUTREY
Distribución DF: UNIÓN DE VOCEADORES

Edita: MC Ediciones

Editorial

En la variación está el gusto, te dijo tu novio/a cuando te dejó. Y tenía mucha razón. En estos primeros meses de vida de dreamcast en Europa hemos sufrido un grave problema de visión global. Las víctimas de esto han sido los jugadores aficionados a algún género en concreto. Algún género que ha tardado meses y meses en hacer su primera aparición en la gran máquina de Sega. Los ejemplos de racers son espectaculares. En el primer mes, la invasión fue tremenda, pero, claro, la mayoría de ellos eran muy parecidos y ninguno, sin duda, era un clásico -y algunos hasta discuten el estatus de Sega Rally 2-. Ahora llega el nuevo año y las nuevas creaciones de Sega se concentran y se anuncian alrededor del lanzamiento de la famosa PS2. Y por el horizonte llegan *F355*, *Metropolis Street Racer* y *Sega GT*. Pero todavía están lejos. Los fans de la aventura, en cambio, ya tienen *Soul Reaver* y el mes que viene tendrán el soberbio *MDK 2*. ¿Fútbol? Bien, pues tras *Virtua Striker 2*, la cosa está parada hasta el verano, cuando una nueva creación de Virgin y la versión Eurocopa de *WWS 2000* saldrán al mercado. Además, todavía estamos expectantes ante la conversión *ISS*. En el campo de los deportes, en América ya se han editado *NFL 2K* y *NHL 2K* y ambos han sido muy bien recibidos. Sólo nos queda rezar por que sean editados en nuestro país. Así pues, la falta de variedad parece que cada vez se solventa mejor -tal vez los RPG y los shoot'em up en primera persona son lo que menos presencia están teniendo en DC.

Pero la gran noticia del mes es *Red Dog*. No sólo porque sea un muy buen juego (aunque no un clásico), sino porque es exclusivo para dreamcast, y esto es exactamente lo que la consola necesita. Las conversiones hacen una buena base de mercado, pero las creaciones exclusivas son lo que hacen a una consola especial. Ya vamos hacia la variedad, pero las novios/as son muy díscolos. Hay que concentrarse en la exclusividad. La monogamia es la única verdad.

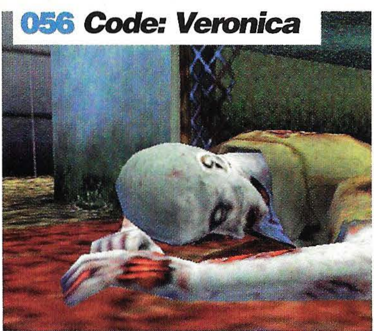


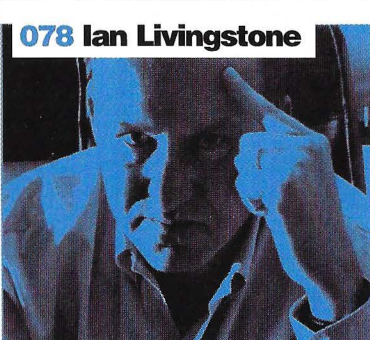


PREVIEW
052 MDK 2
Completo preview de la secuela del clásico de Shiny Entertainment.



REPORT
046 *Shenmue* (parte 2)
La segunda parte del mejor y más extenso reportaje sobre este histórico juego.

056 *Code: Veronica*


078 Ian Livingstone




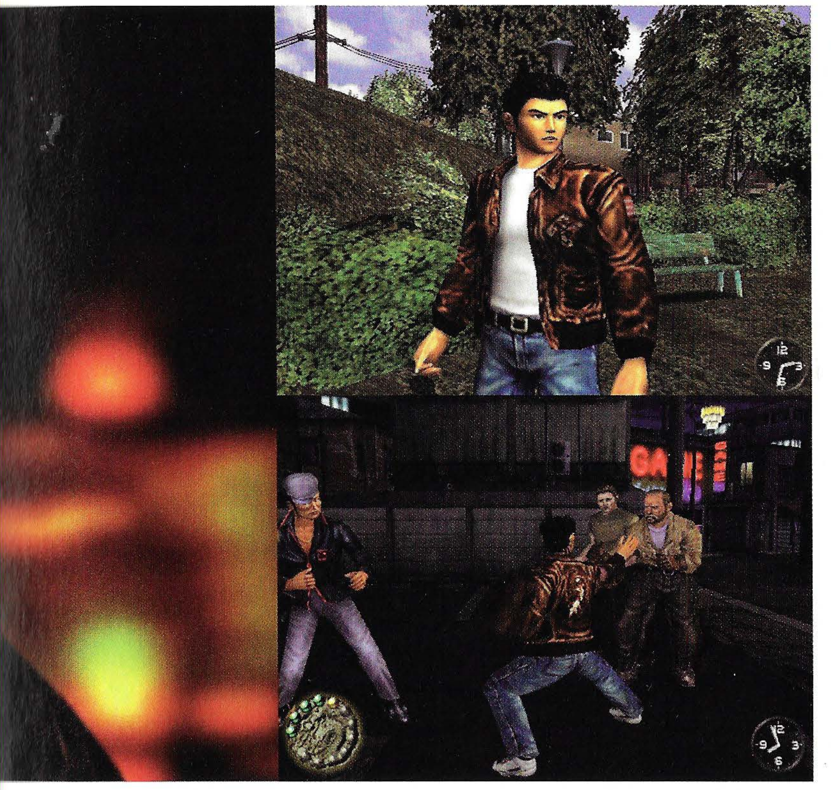
REPORT
040 *Sega GT*
Entrevista con los creadores y guía de Racers para el 2000.

100 *El editor de circuitos en Re-Volt*


076 Douglas Rushkoff


066 *Wild Metal*


Contenido 04





010 Red Dog
El primer Shoot 'em up exclusivo para Dreamcast.

En portada



DC-M
Noticias

DC-ANÁLISIS
Reviews a go go

DC-TOP
Listas para listos

DC-REPORT
Radiografías

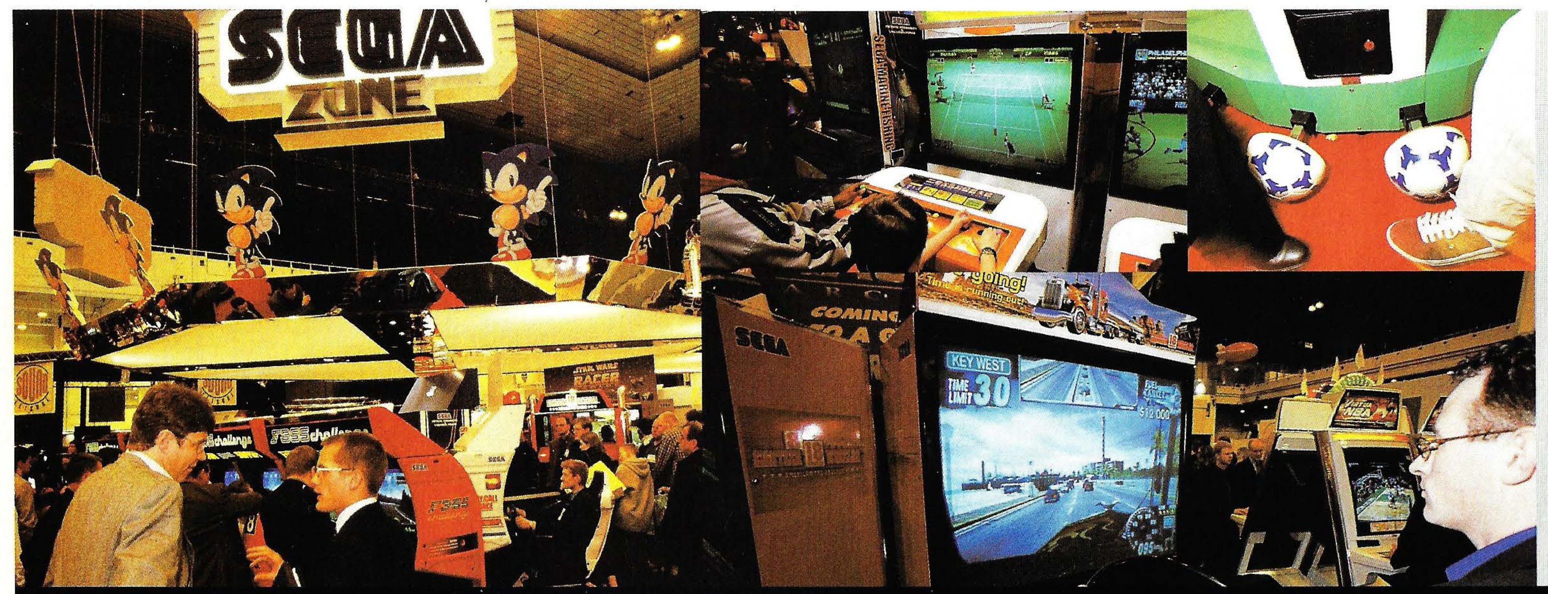
DC-AVANCE
Pronto en tu salón

DC-GUÍA
Cirugía dreamcast

MUNDO-DC
Todo dreamcast

HABITUALES





NAOMI ATACA DE NUEVO

Sega dominó el ATEI en Londres. Con sus nuevas creaciones para Naomi directas desde Japón. Aquí os damos los detalles de lo juegos que más nos han impresionado.

Cada año los más importantes representantes de las empresas de arcades de Europa se reúnen en el Earl's Court de Londres. Se trata de un evento sólo para profesionales en el que se pueden ver las últimas creaciones llegadas directamente desde Japón, así como nuevos fotomatones o máquinas de premios de estas que siempre tienen en los hospitales (sí, en las que nunca te toca nada de lo que quieres). Este año, Sega se puso las pilas y trajo lo mejor. El resultado fue que las masas se volvieron locas y algunos no se separaron de *Virtua Tennis* en los tres días que duró el evento. A esto jugamos...

18 Wheeler

Este simulador de conducción de camiones fue una de las creaciones más impresionantes vistas aquí. Puedes elegir entre cinco bestias y tu misión es completar una serie de circuitos por freeways (de Nueva York a San Francisco). La conducción es difícil, pero eso es parte de la gracia. Y es que dominar este enorme volante es más que complicado. En el juego también te puedes divertir destrozando otros coches con tu bestia (algunas de estas acciones hasta te dan bonos de tiempo). De cualquier modo, lo más importante es proteger la mercancía que llevas. A veces se trata de combustible, otras son coches nuevos (tras el primer nivel ya puedes escoger la que quieres). Todas ellas tienen un valor de salida, y cuantos más daños sufren, más baja su valor y menos dinero recibes al final del nivel.

Al igual que *Crazy Taxi*, esto es un racer urbano que te obliga a tomar riesgos y te premia por ser un descerebrado. Además, hay unos retos con bonos muy interesantes, así como la posibilidad de sentar a un amigo tuya al lado y hacer que haga sonar el claxon (los coches ce apartan). En fin, un juego espectacular del que todavía se desconoce su conversión a DC.

Virtua NBA

La nueva creación de baloncesto de Sega intenta situarse a medio camino entre la locura de juegos estilo *NBA Jam* y el realismo de su última creación *NBA 2K* (desarrollado por Visual Concepts). El resultado final es algo decepcionante, pues la mezcla de ambos acaba dejando al juego en tierra de nadie y acaba por no tener, ni la inmediatez arcade de *NBA Showtime* ni tampoco el valor de simulación del juego de VC.Gráficamente, el juego es soberbio, con grandes y bien definidos gráficos que congregaron a grandes multitudes. Cuando finalmente conseguimos abrirnos paso a codazos, descubrimos que el juego sufre de falta de velocidad, lo que es bueno para el juego estratégico pero malo para la diversión pura y dura.Y es que si hay un deporte que pide a gritos velocidad, ése es el baloncesto. Lo que pasa es que en *Virtua NBA* los jugadores no son nada veloces. Para acabar de matarlo, la bola va a dos por hora y machacar se hace casi imposible. En fin, que se trata de un juego sólido, pero que está muy lejos de impresionar. Una conversión para DC es muy posible, pero seguro que no está a la altura de *NBA 2K* (review en el próximo número).

Virtua Tennis

Todos en pie, aquí llega el mejor videojuego de tenis de la historia. Vale, *Smash Court Tennis* tal vez sea el jefe actual, pero, por arte de magia, Sega parece haber sacado la jugabilidad rápida, intuituva y adictiva de las series de Namco, añadido jugadores reales y escenarios fantásticos. Un juego por el que matar. Está claro que este juego al que son tan aficionadas las clases más pudientes y sus hijos de colegio de pago, puede no ser del agrado de todos los gamers. Lo que pasa es que este juego es tan brillante, que ni los más acérrimos detractores de la bolita el Lacoste en los hombros podrán resistirse. Sega, queremos una conversión, ya.

World Kicks

Un juego de fútbol al que pueden jugar hasta ocho. La máquina viene con pelotas pegadas a las que debes golpear si quieres que los jugadores hagan lo que les pides. ¿Habéis estado tomando drogas, Namco? Pues no, pues, en contra de todas las leyes de la lógica y de la razón, este concepto funciona.

Para los fans de este magno deporte (además de los que sólo gustan de patear cosas) éste fue, probablemente, el mejor juego de todos. Y es que es feo, es simple,... funcionará. La clave de *World Kicks* (utiliza la tecnología Naomi) es, sin duda, el sistema de control: hay un joystick con el que mover a los jugadores, un botón para cambiar al que controlas y luego pateas la bola para pasar, disparar, hacer entradas y hasta para sacar de banda. La pelota responde a tus acciones con una perfección absoluta.

Un suave toque en la parte inferior elevará el balón por encima del portero, mientras un zapatazo con el exterior le dará velocidad y efecto hacia fuera. Además, cuando defiendes, si le das con toda tu fuerza, harás que Patxi Ferreira parezca una broma. Obviamente, el juego realmente brilla cuando se juega en familia. Cuatro en la misma máquina, y hasta ocho con la posibilidad de unir dos. Enorme. ■

CAPCOM CONFIRMA DOS SECUELAS

Las más que exhuberantes continuaciones de *Power Stone* y *Marvel vs Capcom* se confirman para Naomi.

Capcom ya tiene preparadas estas dos secuelas para sacarlas al mercado de recreativas de Japón. Además, ambas han sido ya confirmadas como futuras conversiones en dreamcast. *Power Stone 2* será editado en verano y contiene un fantástico modo para cuatro jugadores que permitirá la pelea simultánea (han visto *Dead Or Alive 2*). Además, parece ser que el juego posee unos nuevos escenarios realmente espectaculares. En uno de ellos, los protagonistas caer desde un avión hacia el suelo y peleándose en el aire. También se ha anunciado que el juego tendrá cuatro personajes nuevos: Julia (una princesa), Pete (un joven normal), Arcel (un pistolero loco) y Gourmand (de este no se sabe mucho, todavía). Para finalizar, también se prevé la posibilidad de intercambio de datos entre dreamcast y arcades a través de la VM.

Y las buenas noticias no se acaban aquí. Durante este mes se prevé una rápida conversión a DC de *Marvel vs. Capcom 2*. En esta secuela también hay personajes nuevos, así como una jugabilidad mejorada. El número de jugadores en pelea simultánea aumenta a tres. La mayoría de las estrellas de la primera parte van a volver a aparecer aquí, o sea que no te preocupes, que ahí vuelven Venom, El Capitán América, Strider y Ryu. Para hacer al juego todavía más atractivo, se han realizado nuevos fichajes. Al igual que *Power Stone 2*, éste ofrecerá la posibilidad de intercambio de data entre recreativa y sistema doméstico. Así, los usuarios podrán intercambiar personjes entre Naomi y DC. También hay rumores sobre una posible opción de juego online en Europa. ■



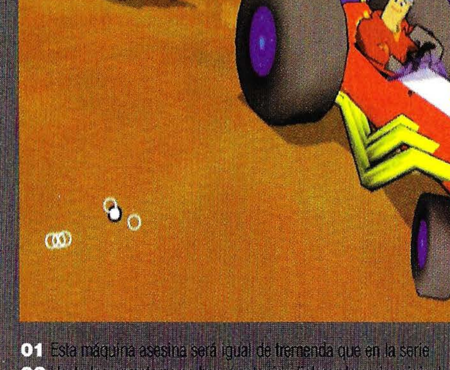
01 El modo para cuatro jugadores de *Power Stone 2* debería asegurar su éxito.
02 *MVC 2* permitirá a los jugadores descargar data de la recreativa.

CARRERAS DE DIBUJOS

Infogrames va a editar un racer estilo *Mario-Kart* basado en unos dibujos animados.

Para una generación que durante sus años escolares lo único que hicieron después de clase fue sentarse ante el televisor, coger un camión en miniatura y ver episodios de *Wacky Races*. Para ellos, la edición de este juego en junio es, seguramente, una gran noticia. Se puede elegir entre once coches diferentes y todos los personajes originales de la serie están también presentes. Cada uno tendrá sus habilidades particulares, así como sus power ups. Se van a incluir 15 pistas y se ofrecerán seis modos diferentes de jugar, incluyendo contrarreloj y opción multijugador. Como podéis ver en las imágenes, el juego tiene un aspecto fantástico. ■





01 Esta máquina asesina será igual de tremenda que en la serie
02 Hasta los caracteres se han mantenido fieles a la serie original.

BREVES

SNK CON PACHINKO

SNK ha empezado a colaborar con Arzue, una compañía bien conocida por sus juego Pachinko. Se trata de una máquina de recreativa que mezcla el juego estilo pinball con las posibilidades de ganar premios. Esto ya es un éxito espectacular en Japón, con millones de fanáticos perdiendo su juventud ante este adictivo juego. El volumen de negocio de este prodigio es de unos 6 mil millones de pesetas. Con estos números seguro que tenemos muchos juegos de este tipo para dreamcast y Neo Geo. Al menos, eso es lo que esperamos, o si no, esta noticia es más irrelevante que la última secuela para PSX. ■

LA FUERZA ESTA CON DC

LucasArts, el desarrollador de juegos de LucasFilms ha anunciado la creación de una serie de juegos para dreamcast. El primero de ellos será una conversión de ese éxito para N64 y PC que es *Star Wars: Episode 1 Racer*. En esta versión habrán gráficos clavados a los de PC y grandes escenas de corte. Se trata esta noticia de una nueva confirmación de que los grandes desarrolladores confían en el poder de la máquina de Sega. Sólo esperar que los pocos que quedan se animen. Y, sobre todo, que LucasArts nos traiga algunos de sus clásicos. ■

AUSTIN POWERS DC

Take 2 acaba de hacer público que este verano sacarán al mercado una versión para dreamcast de Austin Powers. El editor no ha dado ningún detalle sobre qué tipo de juego será, está claro que los planes del Maligno para dominar el universo estarán presentes. Lo que no sabemos es si Austin vencerá a sus rivales achu-chando. Además, Take 2 también tiene os derechos de Austin Powers para Game Boy, cuya versión debería salir al mismo tiempo que la de DC. Con Mini Mí, seguro. ■

RUMORES

Rumor: El primer juego de Codemasters para dreamcast será un simulador de boxeo. Con la licencia Tyson que la compañía acaba de conseguir.

DC-M: Al parecer, esto no es verdad. Codemasters adquirió el nombre Tyson para la edición en américa de Prince Naseam Boxing en sus versiones para PC y PlayStation. Y es que este magnífico y bajito boxeador no es demasiado conocido en EE.UU.. De cualquier modo, la licencia se extiende a todos los formatos, por lo que la versión para dreamcast es posible, aunque no probable. ■

Rumor: El próximo juego para dreamcast de Bioware -treas esa maravilla que es *MDK2*- será una conversión del RPG para PC, *NeverWinter Nights*.

DC-M: Le preguntamos sobre esto a Greg Zeschuck (co-propietario de la compañía) y esto es lo que nos dijo: "No podemos comunicar nada de manera oficial. De cualquier modo, la cosa tendría sentido, ya que *MDK2* sale ahora para DC y NWN utiliza el ingenio que es hijo del que se utilizara para *MDK2*. Y esto es todo lo que puedo decir". Creemos que todavía está enfadado por la foto suya publicada en alguna revista y que sus compañeros de trabajo han alterado para introducirla en sus desktops. ■

Rumor: Sega va a publicar *Quake III*. Este juego será uno de los primeros en incluir una completa posibilidad de juego online.

DC-M: Bien, parece que esto sí es lo que va a pasar en EE.UU. Nosotros hemos perseguido a Sega Europa para que nos comentaran el rumor, pero no nos han dicho nada. Os mantendremos informados. ■



DREAMCAST PARA TODOS

Un set basado en la tecnolgía dreamcast saldrá al mercado japonés. Y promete ser la revolución.

Parece ser que el gobierno japonés está invirtiendo ingentes cantidades de dinero en la creación de un equipo de instalación y conexión para dreamcast. Al parecer, las autoridades niponas están ciertamente preocupadas por el retraso que su país tiene respecto a los occidentales en el tema de internet. A pesar de que 60 millones de japoneses utilizan el email cada día, sólo 11 se conectan regularmente a la red desde sus casas. En EE.UU. son 70 millones los internautas regulares.

La iniciativa primordial es una consola barata, fácil de utilizar y que pueda unirse fácilmente a los aparatos televisivos del país. MTI, el miniterio de tecnología japonés, ha escogida a dreamcast para que sea el proveedor principal de tal ingenio. Otras compañías, entre las que se incluyen Hitachi, Toshiba, CSK y NEC, también parecen haberse embarcado en el proyecto y están desarrollando sus propias creaciones.

De momento, no se conoce mucho más sobre el proyecto (no tiene ni nombre) y las funciones exactas de esta caja todavía no han sido reveladas con exactitud. Lo que sí se sabe es que el corazón es el Sh-4 CPU de dreamcast, los gráficos los crea el PowerVR 2DC y la última creación de Microsoft, el Windows CE, ofrece el sistema operativo.

Además de la posibilidad de navegar por la red, comprar online y tener una dirección de email, los usuarios podrán utilizar la consola como videoteléfono y, claro, para jugar. Los próximos perfiféricos para dreamcast (la cámara, el ZIP, el modem por cable) ya serán compatibles con esta máquina, la cual vendrá con dos puertos USB para futuras extensiones. También se comenta que incluirá un teclado por infrarrojos, control remoto y micrófono. Éste último poseerá la última tecnología en reconocimiento de voz, para que así los usuarios más vagos sólo le tengan que decir a la máquina qué hacer y no se tengan que molestar en teclear nada.

Parece ser que durante este mes, la máquina recibirá un nombre, así como el diseño externo final.

Se prevé que saldrá al mercado nipón en verano. Se comenta, incluso, que Sega en ella incluirá algunas especificaciones para lo que será la Dreamcast 2, aunque esto último todavía está por confirmar. Pase lo que pase, éstas son noticias muy importantes y pueden tener un efecto imprevisible en el mercado dreamcast.

Y es que la caja es, básicamente, una DC con algunos añadidos. ¿Dejará la consola de existir? Al parecer, Sega está perdiendo dinero con cada unidad que fabrica, así que esta caja -construida y distribuida por terceras partes- podría ser un regalo divino para la compañía. Esto les permitiría concentrarse en el desarrollo de juegos. De cualquier modo, es demasiado pronto para este tipo de conjeturas, aunque, sin duda, se trata de algo tan interesante como intrigante. Os mantendremos informados. ■

■ "La iniciativa primordial es una **consola barata, fácil de utilizar y que pueda unirse fácilmente a los aparatos televisivos."** ■

TONY HAWK HACE SKATE EN DC

La conversión del juego más Pepsi y radical para PSX ya está aquí. Y tiene un aspecto genial. Mola, tío.

Cuando esta noticia llegó a nuestra redacción, la verdad es que nos pusimos más que contentos. Y es que Crave tiene un éxito seguro entre manos. Además, parece que han aprovechado a la perfección las opciones que ofrece DC.

Desdelos tiempos de *720º* que no se había hablado tanto de un juego de skate como de éste. Lo que pasa es que toda esta expectación, por una vez, y sin que siente de precedente, está ma´s que justificada. Y es que ya en la máquina de "sólo" 32bits de Sony, el ingenio de gráficos de Neversoft ya es increíble.

Pequeños personajes, escenarios y un sistema de cámara absolutamente genial. Nunca se escapa y siempre da la perspectiva ideal.

Desde luego, en la versión DC podemos esperar incluso mejores gráficos y sombras en tiempo real para acabar con cualquier anuncio de Pepsi Max.

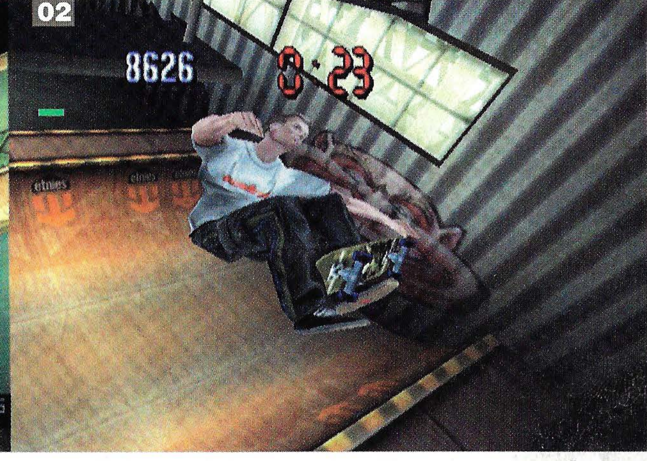
Con todo esto, podríamos estar ante uno de los simuladores deportivos más realistas.

La inclusión de un modo para cuatro jugadores es también más que bienvenida en la ya gran familia de juegos deportivos para DC con modo para cuatro jugadores.

Si la conversión es buena y el sistema de control tan razonable como el original. Tony Hawk va a ser una compra obligada.

01 Volar por los aires es de lo mejor del juego
02 El juego final tendrá grandes efectos de luz





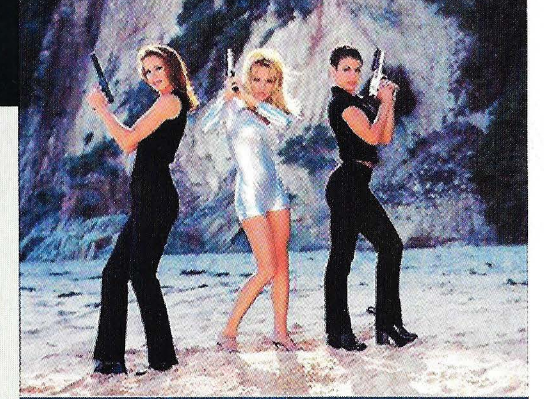
PAMELA TIENE EL VIP DE DC

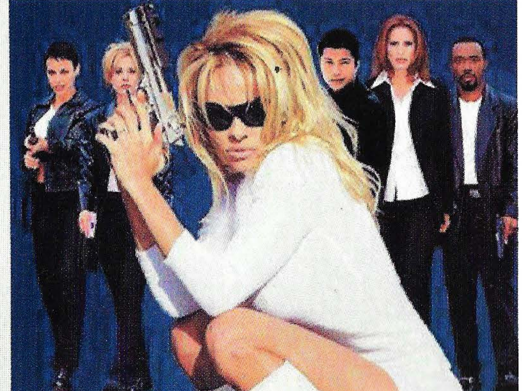
Ubi Soft y Sony Entertainment llegan a un acuerdo.

Ubi Soft y Sony Entertainment han anunciado un acuerdo por el cual el editor y desarrollador de videojuegos francés dispondrá de los derechos de la famosa serie de televisión VIP, protagonizada por Pamela Anderson. No sabemos si también se han quedado con la opción de los vídeos caseros de Pamela y Tommy Lee, pero la opción de un juego interactivo basado en ellos se nos antoja también muy interesante.

En la serie original, la enorme (en todos los aspectos) Pamela interpreta a Vallery Irons, una guardaespaldas que es contratada por las mayores estrellas de Hollywood. La serie es un éxito increíble en América, aprovechando el gran tirón comercial de la señora Lee, pero también por su mezcla de humor y acción.

El juego será una aventura en 3D en la que te metes en la piel de Vallery (¡sí!) y llevas a cabo las misiones de protección de estas estrellas hollywoodienses. A tu disposición un gran arsenal de armas, a cual más extravagante. Finalmente, destacar que la nota de prensa que acompaña a esta noticia es la primera en la que se nombra la existencia (probable, plausible, posible...) de la X-Box de Bill Gates, ya que entre las plataformas a las que se extiende el acuerdo está la creación de este señor tan rico. Claro, también está la PS2.





BREVES

WOODY EN DREAMCAST

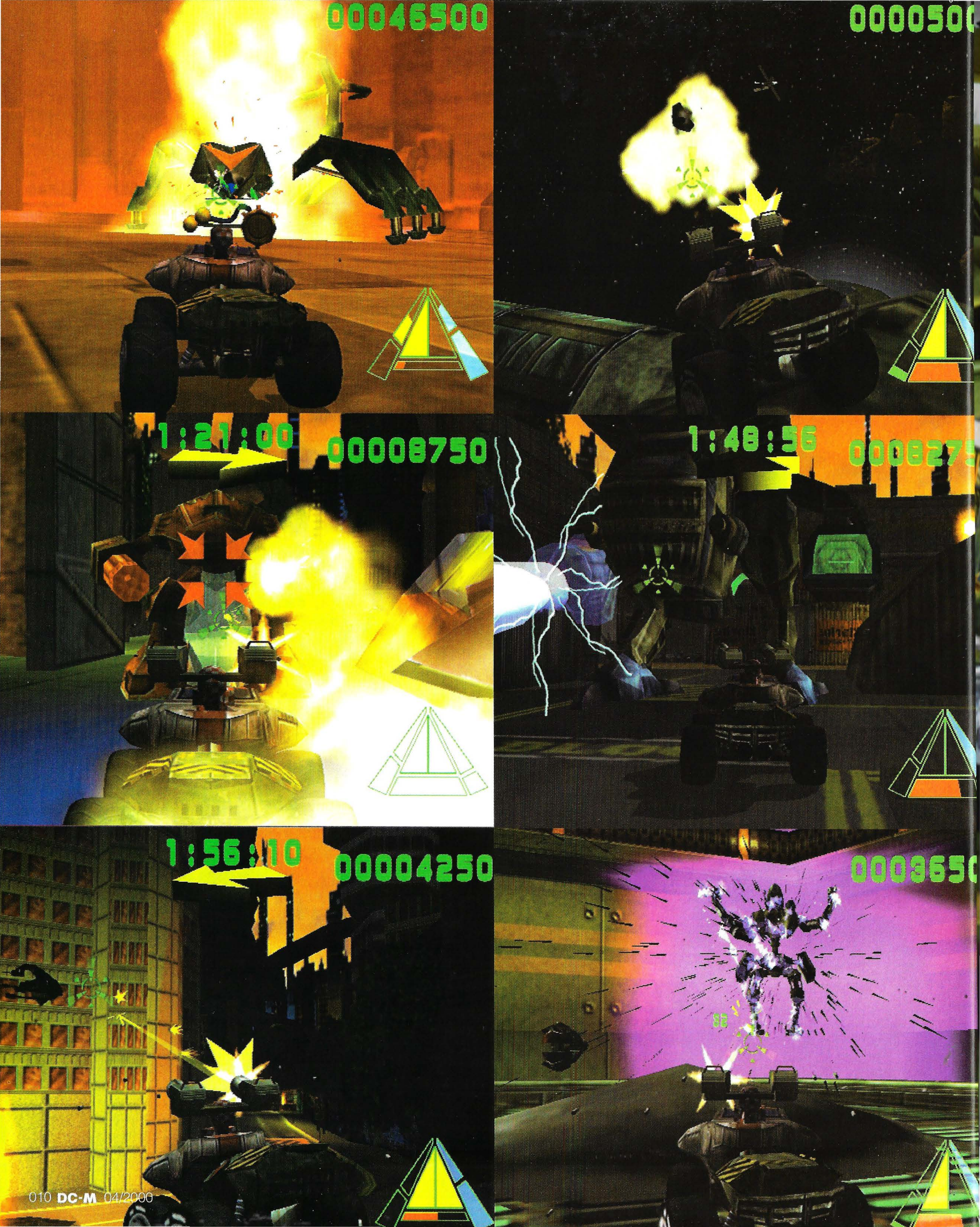
> Activision está convirtiendo *Toy Story 2* a dreamcast. Este platafor-mas en 3D está, obviamente, basado en la película y ya ha sido editado en N64 y en PlayStation. La versión para dreamcast llegará a mediados de abril. En España el juego será distribuido por Proein y esperamos tener material pronto.

THQ SE VUELVEN MALOS

> El editor THQ ha anunciado que uno de sus desarrolladores, Heavy Iron Studios, está creando un juego basado en las series de Sam Raimi, Evil Dead. El título de esta creación será Evil Dead: Ashes To ashes y utilizará tanto los personajes como las localizaciones de la famosa trilogía. Además, se anuncia que éste es sólo el primero de una serie de títulos basados en clásicos de del terror-humor. Hasta ahora no se han dado detalles sobre la jugabilidad, pero, a ver, si nos esforzamos un poco tal vez podamos ver en el horizonte una aventura en tercera persona al estilo Resident Evil. Dos mil pelas a que es esto.

EIDOS EN DISNEYLLAND

> Eidos acaba de firmar un acuerdo con Disney Interactive. El resultado es el desarrollo de tres juegos basados en nuevos y ya famosos personajes de la mayor multinacional del entretenimiento mundial. Durante este año se espera que todos estos juegos vean la luz. El primero de ellos llevará el breve título de *Walt Disney World: Magical Racing Quest*. Se trata de un racer al que pueden jugar hasta cuatro jugadores protagonizado por Chip&Dale y Jimmy Cricket. Para darle todavía más realismo Disney al juego, éste tendrá ocho circuitos, todos ellos basados en atracciones que la Disney tiene repartidas por parques temáticos de medio mundo. El desarrollador encargado del proyecto es Crystal Dynamics (*Soul Reaver, Gex*) y debería salir en dreamcast en Junio.


00046500
1:21:00
00008750
1:48:56
1:56:10
00004250



¿Qué pasa?

DC-M está comprometida a ofrecer las reseñas más honestas, precisas y completas que puedas encontrar en cualquier lugar, de cualquier manera.
Como es de esperar, aspiramos a emplear sólo los más experimentados, sesudos y mejor vestidos críticos del país (bueno, quizá deban olvidar lo último). Siendo casi el Siglo 21 y vosotros gente inteligente, puntuamos de cero a diez, porque es el sistema de puntuación más claro y justo que conocemos. Y, como la mitad de camino entre nada y diez es cinco, este cinco es la nota de aprobado. No significa que un juego no interese por obtener sólo un cinco, sino que, bueno, es un aprobadillo. Pero éste que váis a leer es un diez, y porque no hay más.

Red Dog

Los creadores de *StarFox* nos presentan el primer shoot'em up original y exclusivo para dreamcast. Destroza alienígenas con un buggy armado.

Es curioso como un juego con nombre puede sonar bien. Si pensamos en todas las posibilidades caninas de títulos para este juego, se nos pone la piel de gallina. Ahora, en cambio, cuando pensamos en un vehículo armado hasta los dientes y con gran maniobrabilidad, ya no pensamos en una banda de gangstas de Los Angeles a bordo de un Nissan Patrol, pensamos en *Red Dog*.

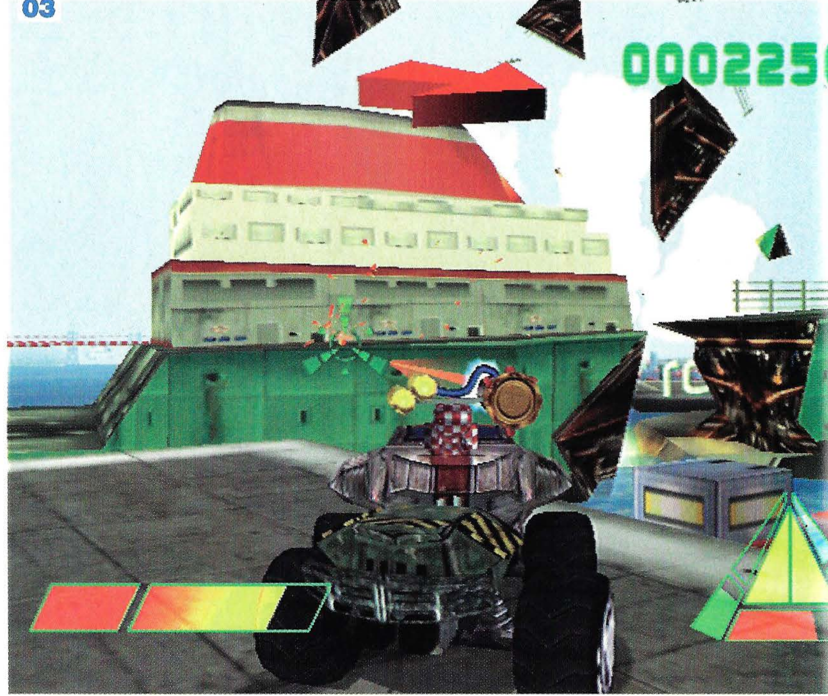
El juego se sitúa en la tierra en el futuro. Sí, en ese en el que los alienígenas llamados Haak nos visitan regularmente. Nos regalan su tecnología avanzada y nosotros les damos nuestro clima y nuestra hospitalidad (no, no es simulador de turistas alemanes en Benidorm). Lo que pasa es que esta escoria interplanetaria se aprovecha de nuestra ▶

- Editor: Sega
- Desarrollador: Argonaut
- Precio: 8.990 ptas
- A la venta: Ya
- Jugadores: e uno a cuatro
- Extras: 60Hz
- **A favor:** Acción de shoot'em up inteligente. Localizaciones diversas y buenas misiones. Soberbia opción multijugador
- **En contra:** Falta de atmósfera real. Algo falto de vida.

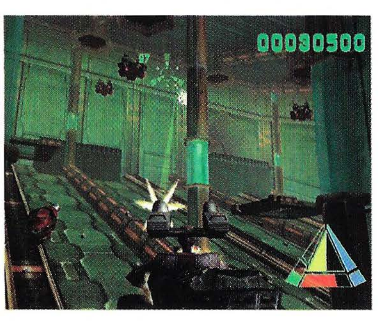












01 La misión final te pide que destruyas la nave madre de los Haak y así acabar con sus planes de invasión. "Acabemos con esto y volvamos a casa", como dijo Han Solo
02 En el segundo nivel debes desactivar un gran láser. Si no los alienígenas lo van a utilizar y nos van a freír a todos.
03 ¿Te crees muy listo por haberles dado al petrolero? Espera a ver los vertidos tóxicos que has provocado y seguro que ya no ríes más.

▶ inocencia y nuestro gran corazón y decide tomar posesión de este bello planeta. Ahora sólo les queda acabar con el anacrónico homo sapiens para culminar su plan sutil. Afortunadamente, entre esa tecnología que nos dieron durante años está *Red Dog*. Tu misión es sacar el máximo partido del ingenio para frenar la invasión y devolver su culo alienígena al espacio exterior.

Red Dog es, esencialmente, un shoot'em up de acción total sazonado de elementos de estrategia. Existen múltiples rutas dentro del juego y de cada nivel y todas llevan al mismo final. Esta variación le da un toque de diversidad al juego, así como de estrategia, pues cada una posee diferentes enemigos y power ups. Además, hay habitaciones ocultas a las que puedes acceder si mantienes un ojo en el esce-nario o si disparas a diestro y siniestro, y algo, bingo, se abre. Para que el juego no sea simplemente un shoot'em up de disparar a todo lo que se pone en medio, los desarrolladores han añadido un esquema basado en misiones, un sistema que recuerda bastante a la creación de Psygnosis, *G-Police*. Aquí hay seis áreas que debes afrontar en orden y cada una empieza con un objetivo concreto. Una vez lo has cumplido, te encomiendan otro totalmente distinto. El mejor ejemplo de esta sana diversidad de misiones es el excelente nivel de Research City. Al principio de éste se te informa de que las fuerzas de Haak han iniciado una ofensiva total contra las instalaciones de investigación para así frenar el desarrollo de armamento. Tu misión es cruzar la ciudad para salvar a los científicos antes de que los alienígenas lleguen a ellos. Tienes dos minutos para ir a toda leche a través de la ciudad mientras bichos raros y tanques más extraños te lo intentan impedir.

> "Red Dog es, esencialmente, un **shoot'em up de acción** total sazo-nado de **elementos de estrategia.**"

Una vez has llegado al centro de investigación, los científicos salen en un coche blindado. Ahora tu tarea es escoltarlos hasta el búnker defensivo. Ya has llegado al búnker intacto, y los científicos ya se pueden meter en la nave que les llevará a buen recaudo. El objetivo ahora es vigilar el búnker hasta que la nave llegue. Pero ahí llega un robot monstruoso que busca la felicidad a través de tu destrucción y la del búnker. Si le mantienes a raya, la misión es completada con éxito.
El nivel está increíblemente bien diseñado y posee todo lo que le puedes pedir a un shoot'em up, desde acción loca hasta estrategia defesiva pasando por batalla con jefe final. Y, aunque esta misión es la más destacada del juego, las demás no se quedan atrás, asegurando así que la experiencia del juego nunca será repetitiva. No sólo se trata de darle al gatillo, también hay que pen-

sar, cosa que, a veces (no muchas, tampoco nos pasemos), se agradece.

A pesar de que las misiones de *Red Dog* están muy bien estructuradas si las comparamos con la mayoría de los shoot'em ups, el aspecto más destacable del juego es el *Red Dog* mismo. Y es que los los shoot'em ups basados en vehículos -desde *StarFox* hasta *Deadly Skies*- normalmente están protagonizados por aviones. El híbrido de buggy y tanque es una variación que se agradece sobremanera.
Gráficamente, *Red Dog* es exquisito. Contiene más polígonos que un manual de geometría y cada componente de la máquina ha sido definida con gran detalle. Más impresionante todavía es el método de control. La aceleración y la marcha atrás las manejas con el gatillo derecho e izquierdo, el control analógico mueve el vehículo, los botones sirven para disparar, activar el escudo, utilizar los power ups, etc. Mientras, si le das al d-pad, cambias la perspectiva a primera persona.

La postura Del Misionero

Hay siete misiones de reto en *Red Dog*. Están diseñadas para mejorar tus habilidades con el tanque.
Las de control del vehículo miden tus habilidades de conducción, mientras prácticamente te conviertes en piloto profesional de rallyes. Otras son las de localizar y recoger, las de disparar y las defensivas testan tu habilidad con el escudo.







A La primera misión de armamento consiste en destruir a tus enemigos en un tiempo límite utilizando el láser estándar **B** La de defensa te pide que resistas durante tres minutos sólo con tu escudo y con las armas desactivadas **C** En la de maniobra básica de vehículo luchas contra el reloj (2 minutos) en una pista diseñada bajo los efectos del LSD.

"Red Dog es, sin duda, el **mejor shoot'em up para dreamcast** y es también uno de los **mejores juegos para más de un jugador que tiene la consola."**

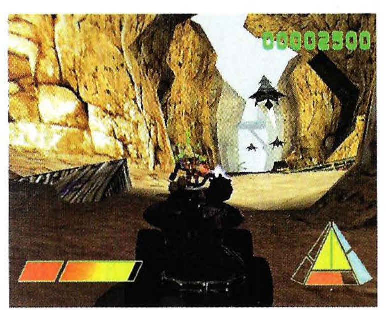
Al principio este sistema de control se hace algo de dominar, ya que es difícil mover el tanque con el analógico mientras disparas sobre objetivos ciertamente minúsculos.
Lo que pasa es que al cabo de un rato, ya lo manejas como si hubieras nacido sobre un *Red Dog*.
La artillería de la que dispones es la típica de estos juegos.
Armas como metralletas, lásers y misiles.
Además, hay minirobots que flotan alrededor de tu vehículo y te dan una capacidad de destrucción extra.
El mejor de todo este tipo de elementos es, sin duda, el escudo.
Con él puedes para la mayoría de ataques y, si lo dominas, puedes devolver los disparos a sus remitentes.
Esta opción sólo puede ser utilizada durante un periodo limitado de tiempo.
Luego se regenera y vuelve a poder ser tu salvador.
Hasta aquí no hemos hecho más que loar a *Red Dog*, y eso que no hemos mencionado los retos (ver La Postura Del Misionero) ni las magníficas opciones para más de un jugador (ver Los Perros De La Guerra).
Y es que por mucho que te esmeres en buscar defectos, puedes hallar muy pocos. Se podría discutir el por qué algunos de los niveles a cielo abierto son algo pobres en escenografía y faltos de atmósfera, sobre todo, si los comparas con el volcán y Research City.
Un problema más serio es que, a pesar de la multitud de misiones, siguen habiendo sólo seis niveles.
Lo que pasa es que estos niveles son tan vastos que hasta los jugadores que sobrevivieron a *R-Type* y a *Xenon* encontrarán en esto un serio reto.

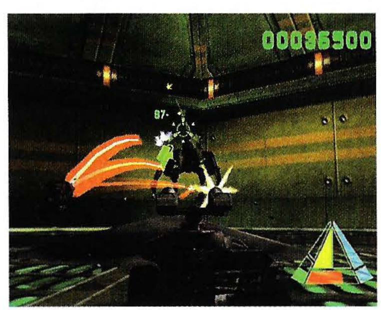
Red Dog es, sin duda, el mejor shoot'em up para dreamcast y es también uno de los mejores juegos para más de un jugador que tiene la consola.
Y es que la máquina de Sega ya tiene un montón de buenos juegos de aventuras y realmente necesitaba un buen shoot'em up. Tampoco nos engañemos, este juego no es *GoldenEye*, ni *Quake II*, pero es entretenido, inteligente y ciertamente adictivo. Después de lo nefasto que fuera el mes pasado, dreamcast afronta la primavera con garantías y, sobre todo, añadiendo variedad a su oferta. Ahora ya lo tiene, y las excusas para no comprarse una cada vez menos. *Red Dog* no será el juego que hunda el lanzamiento de la PS2, pero no perdamos la esperanza, que ya viene *Sega GT* ■













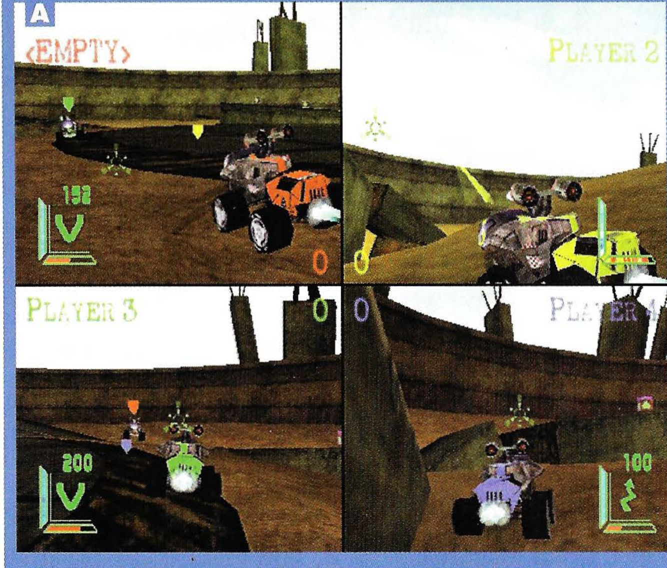


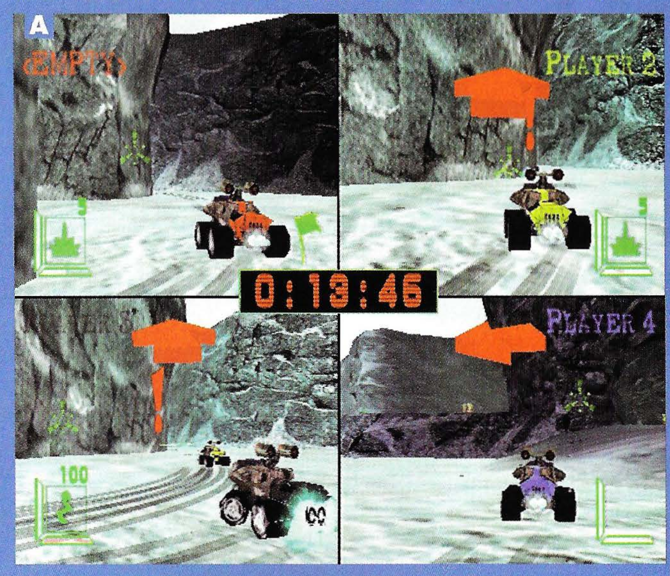
01 En algunas partes del juego puedes machacar a tus enemigos desde puntos recónditos. Y ni se enteran.
02 Devolver los disparos con el escudo es muy gratificante y vital si quieres avanzar por el juego con estilo.
03 El primer jefe de fin de nivel es una araña enorme con gran variedad de ataques. No dejes de moverte mientras no paras de disparar. O sea, lo mismo que os dice la novia por la noche.

Los perros de la guerra

Las opciones para multijugador de *Red Dog* son más que interesantes. Hay siete juegos diferentes, entre ellos el de cazar la bandera y el deathmatch, siendo este último una verdadera joya del diseño.

Hay una generosa selección de pistas y puedes cambiar desde el arsenal hasta el color de tu tanque. Es lo más cercano a GoldenEye que hemos visto hasta ahora en dreamcast (y hasta puedes jugar con visión en primera persona).





A La acción en *Red Dog* es la mejor hasta la fecha en dreamcast. La calidad gráfica sólo decrece un poco en la opción multijugador, aunque sigue funcionando a un más que sano 50/60fps.
B Tu misión en el juego de cazar la bandera es cogerla y luego evitar a tus enemigos durante 30 segundos. Es inevitable el gritar "cogedme, si podéis". Lo que pasa es que muchas veces sí que pueden.



Resident Evil 2

Se convirtió en todo un clásico de la PlayStation, pero ¿conseguirá tener el mismo impacto en Dreamcast?

En los tiempos en que se anunció la Dreamcast por primera vez, mucho se habló de su uso del sistema operativo de Windows. De entre todas las quejas, la más extravagante decía que los desarrolladores que buscasen un atajo podrían adaptar software de PC a la Dreamcast en una semana. A posteriori esto puede parecer escandaloso, pero ofrece a este juego algunas horas y empezarás a creer que esta idea es más plausible de lo que pensabas al principio. Aquí está la mejor evidencia hasta la fecha de lo efectivo que puede ser este sistema; esta es la versión PC de *Resident Evil 2* codificada para funcionar en Dreamcast.

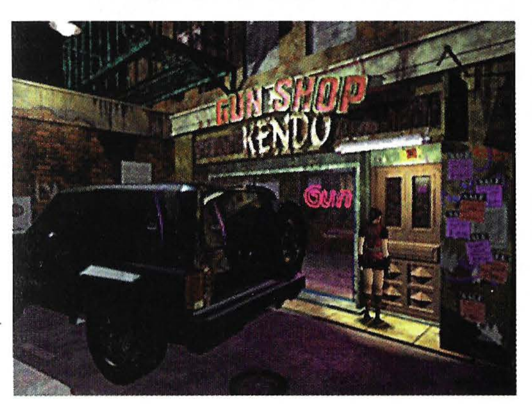
Para los tres lectores que todavía no hayan experimentado *Resident Evil 2*, la historia continúa a partir de lo ocurrido en el juego original, donde la vil compañía bioquímica Umbrella liberaba un virus e infectaba a los habitantes de una casa de campo. En la segunda entrega, lo impensable ha ocurrido y el metamorfoseado virus se ha dejado caer en Raccoon City. Resultado: montones y montones de zombies. Tú juegas con uno de los dos personajes: Leon (un policía novato que relata su primer día en el trabajo) y Claire (hermana del héroe desaparecido de *Resident Evil*) mientras recorren la ciudad en un intento de detener la plaga. El juego es principalmente una aventura estándar de 2.5 Dimensiones, con tu héroe batallando contra mil enemigos, a la vez que resuelve puzzles y rescata a la chica; todo, antes del desayuno. Aquellos perplejos por el comentario sobre las 2.5 Dimensiones, quizá quieran saber qué ley física está manipulando Capcom; bueno, es cosa de los gráficos. Cuando *Resident Evil 2* se estrenó por primera vez en PlayStation, la consola no podía soportar el trabajo técnico requerido para renderizar la pantalla entera en tiempo real, así que telones pre-renderizados fueron usados para aligerar el poder necesario para el proceso, mientras todavía ofrecía una impresionante sensación de 3D. Cuando lo transformó al formato PC, Capcom sólo dio al juego un brochazo de pintura 3dfx, cambiando los gráficos pre-renderizados a modo de alta resolución, y es esta versión la que ha llegado a Dreamcast.

- Editor: Virgin
- Desarrollador: Capcom
- Precio: 8.990 Ptas.
- A la venta:14 Abril
- Jugadores: Uno
- **A favor:** Armas gordas, zombies, jugabilidda. Armas más gordas
- **En contra:** Nada nuevo, no es en 3D. No es Code: Veronica

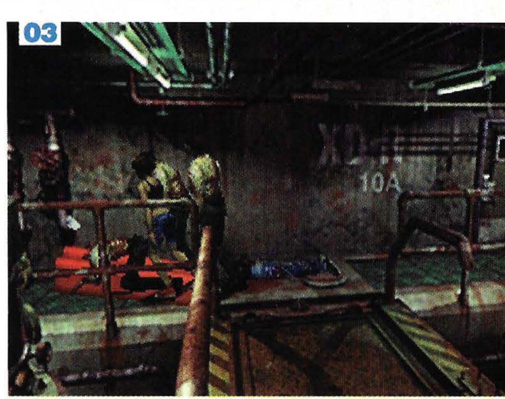
> "**Pocos desarrolladores** pueden programar al nivel **de interacción, trepidación y disfrute** que **Capcom** ofrece en este juego"











01 Pocos placeres de la vida se parecen al sentimiento de volar la fétida bóveda de un zombie
02 El juego comienza justo en mitad del caos y tú tienes que luchar o correr para sobrevivir
03 El Capitán Tofu sucumbe al ataque de los zombies rechinantes

Escogiendo adaptar la versión PC, Capcom ha dado al jugador de Sega el mejor producto hasta la fecha, ya que el juego combina lo mejor de los juegos japoneses, americanos e ingleses. Inicialmente, el juego podía ser jugado en los modos Original y Configurado, pero completa el juego unas cuantas veces con una variedad de diferentes ránkings (mira el Bono De Los Muertos en la siguiente página), y una serie completa de nuevas opciones estará a tu alcance. Estos incluyen el modo Batalla Extrema (dispara a todo lo que se mueva), la oportunidad de jugar como miembro de un equipo SWAT y un modo galería. Oh, y la oportunidad de luchar como una masa gigante de tofu mientras él ataca a la horda zombie con la única ayuda de un cuchillo. De verdad.

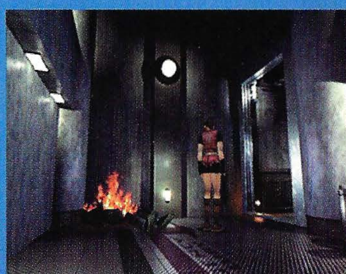
La atmósfera está magníficamente construida, pasillo vacío tras pasillo vacío, dejándote un miedo de muerte en el cuerpo. Para cuando has atravesado el quinto pasillo, sabes muy bien que habrá un puñado de caníbales al otro lado de la siguiente ▶

Survival 101

Si quieres vivir largamente en el juego, hay un par de esenciales consejos que deberías saber. Primero, puede parecer cool dejar que los zombies se acerquen antes de cargártelos, pero intenta mantenerte a unos pies de distancia de ellos, ya que tienen una zancada sorprendentemente larga. Si tienes la mala suerte de ser capturado por un zombie, menea tu pad frenéticamente y reza porque eso aparte al monstruo, dándote tiempo suficiente para tomar tu arma y disparar.







puerta y tu dedo ya aprieta el botón de disparo mientras la puerta se está abriendo. Al principio puedes pensar que la mecánica puerta-por-puerta del juego mantendrá el suspense bajo mínimos, pero, si algo consigue, es incrementarlo, porque puedes escuchar lo que no puedes ver. Para experimentar realmente cómo de bien pueden los codificadores aportar miedo a un juego, dirígete a la Estación de Policía y atraviesa la puerta más cercana a la derecha. Algunas pantallas más adentro, camina hacia una puerta con una pantalla a tu izquierda. Presta un poco de atención y notarás algo que todavía nos hace temblar, no importa las veces que hayamos visto la escena. Como probó *The Blair Witch Project*, a veces el mejor terror es aquel que sólo sugiere. Este juego está lleno de momentos genuinamente terroríficos y, al mismo tiempo, muy disfrutables. Mentiríamos si dijésemos que no nos encantó partir a un zombie en dos con una escopeta. Es una de las escenas clásicas del juego. O pisotear la cabeza de un no-muerto lo suficiente estúpido para agarrarte mientras están tumbados en el suelo. O ser

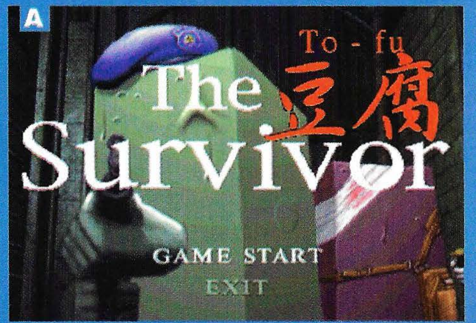
Bono de de los muertos

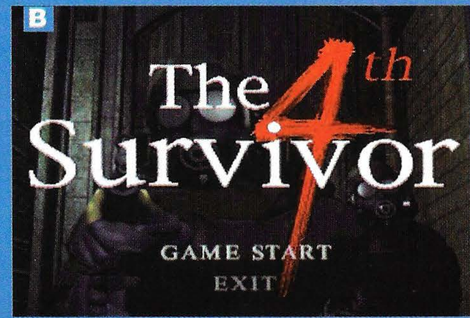
Para abrir todas las misiones extra y niveles, tienes que terminar el juego con una variedad de grados diferentes. Para asegurar que sabes cuanto tienes que conseguir, aquí está una lista del criterio exacto para todos los grados.

Para conseguir un Grado A, necesitas olvidarte de usar cualquier spray de Primeros Auxilios y completar el juego en menos de dos horas y media. Como si esto no fuese suficiente, no puedes coger el Disparo Chispa (cuando juegues como Claire), la sub-ametralladora, cualquier pistola de munición infinita o salvar tu progreso más de 11 veces. Como puedes ver, no es demasiado fácil.

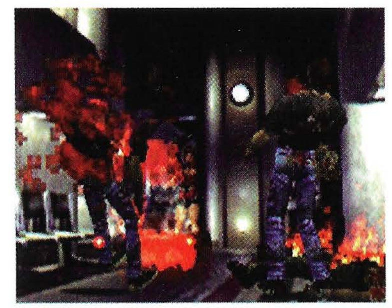
Para un Grado B, puedes usar un spray de Primeros Auxilios, terminar el juego en menos de cinco horas y usar cualquiera de las armas prohibidas en el Grado A.

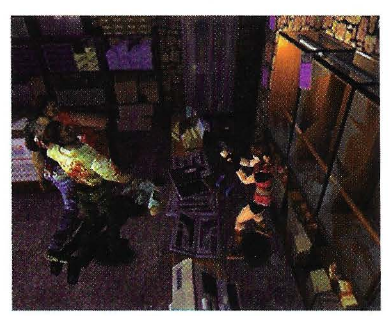
El Grado C demanda bastante menos. Toma todo cuanto quieras, guarda el juego cuantas veces quieras y usa cualquier arma que te apetezca. Pero no te desvelará ningún secreto.

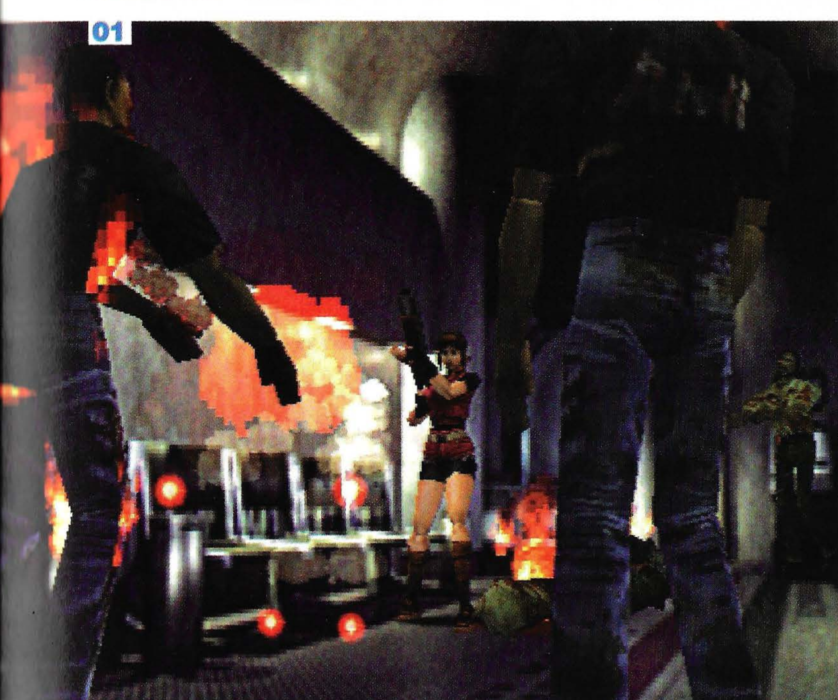


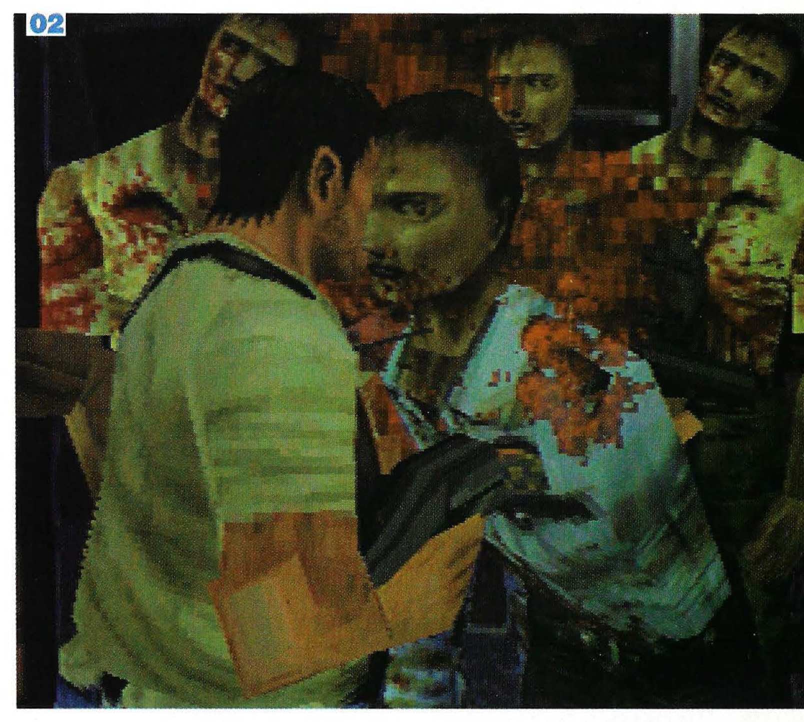


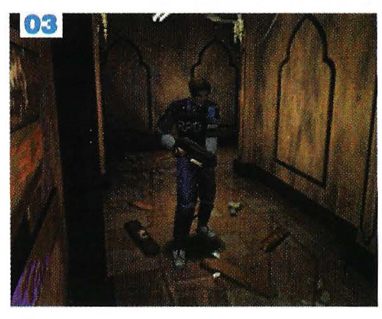
A El juego de bono 'El Superviviente To-Fu' te pone al control de una enorme masa de tofu que debe aplacar a las hordas zombies con la sola ayuda de un cuchillo **B** Si realmente quieres masacrar, puedes jugar como miembro de una "unidad especial de la policía" (SWAT)

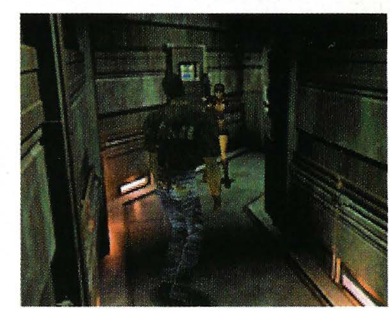












01 Rodeado por caníbales no-muertos. ¿Qué puede hacer una chica armada con una escopeta? Hmm
02 Deja que los zombies se acerquen demasiado y harán lo que saben hacer mejor – comer algo de tu pellejo humano
03 A menudo, los limitados ángulos de cámara hacen que sólo puedas escuchar el gemido de los zombies y el arrastrar de sus pies acercándose

asustados sin sentido por perros saltando. O... bueno, la lista se alarga.

Lo que no es disfrutable, ni remotamente, es el sistema de control. Cuando el juego se estrenó por primera vez, los controladores analógicos todavía debían afectar a algo fuera de Nintendo, así que *Resident Evil 2* no fue codificado para un pad así. Desvergonzadamente, todavía no lo está; tienes que acostumbrarte al serpenteante camino que tu personaje toma a través del juego. Puede que estés apretando hacia atrás, pero no es así como lo ve el pad. Esto no parece tan malo, pero pronto te fastidiará que los zombies te mastiquen la piel (por cuarta vez, en cinco minutos) porque no pudiste correr en línea recta. Renuncia a la enojosa acción arriba/abajo usada durante el tiroteo y termina sintiéndote un poco timado. ¿Y por qué ha de apretarse un botón para subir o bajar una hilera de escaleras? Desafortunadamente, éste no es el fallo más grande del juego; este desastroso status se lo reservan los tiempos de carga. Cualquiera que conozca la versión PlayStation de *Resident Evil 2* recordará con odio las constantes escenas de puertas abriéndose, mientras el juego cargaba algunass de las próximas pantallas. Esto puede perdonarse en un CD-ROM de doble velocidad, pero la Dreamcast ofrece una unidad de 12 velocidades, así que no hay excusa para estas constantes interrupciones. No sería demasiado malo si sólo durasen unos cuantos segnudos, pero algunas pueden durar mucho más. Si el juego no fuese tan bueno como es, habría muchas posibilidades de que la gente dejase el pad permanentemente.

> "Como probó ***The Blair Witch Project***, a veces **el mejor terror es aquel que sólo sugiere.**"

Esos fallos a un lado, este es un gran producto estropeado por unas pocas taras. No importa lo impresionante, lo efectivo que pueda ser como juego, porque tienes la sensación de que, bueno, la cosa no está bien del todo. Algo te recuerda constantemente que este es un juego con dos años de antigüedad, acicalado para mantener la franquicia en las cabezas de los jugadores hasta que el impresionante *Code:Veronica* aparezca el próximo verano. La pregunta que debes responder es, ¿te importa demasiado? Si nunca has jugado a *Resident Evil 2* con anterioridad, te has perdido lo que es, sin duda, un clásico. Pocos desarrolladores pueden programar al nivel de interacción, trepidación y disfrute que Capcom ofrece en este juego (echa un vistazo a *Blue Stinger* si necesitas recordar lo malas que pueden ser las cosas). Para los jugadores que busquen algo en lo que involucrarse, esta es una de las mejores aventuras disponibles. Incluso si te desagrada la idea de comprar un "desecho" de PlayStation, intenta quitarte estas ideas de la mente, porque te estarás perdiendo algo grande. Por otro lado, quizá prefieras ahorrar tu dinero para *Resident Evil Code: Veronica*. La elección es tuya. ■

DC-M 7
NO TAN MALO



Vigilante 8: 2nd Offense

Otro deathmatch sobre otro coche. Otra víctima de un género sobreexplotado.

El encargo de una secuela acostumbraba a ser un signo inequívoco del éxito de un juego. Ahora, en cambio, un juego sólo debe vender 20 copias en Australia antes de que a los desarrolladores se les encargue mejorar el ingenio, añadir pistas y tenerlo listo cuanto antes posible. *Vigilante 8* fue un éxito bastante moderado en PlayStation hará un año y medio. Y aquí está ya la secuela. No, no te preocupes, no te has perdido la serie del 1 al 7. Sólo la primera ofensa, que no es nada comparada con la pesadilla que este juego es.

No hay nada malo en el concepto sobre el que nace el juego. Y es que a todos nos acaban cansando los racers de cronómetro y, de vez en cuando, nos hace falta algo más agresivo. Para esos momentos se crean juegos como éste, en los cuales vas por ahí pegando tiros a todo lo que se mueve (y a lo que no). Sin duda, más excitante que ir en contradirección en *Monaco Grand Prix*. Así, *Vigilente 8* es, en potencia, un cóctel explosivo. En realidad, es pólvora mojada y vino peleón.

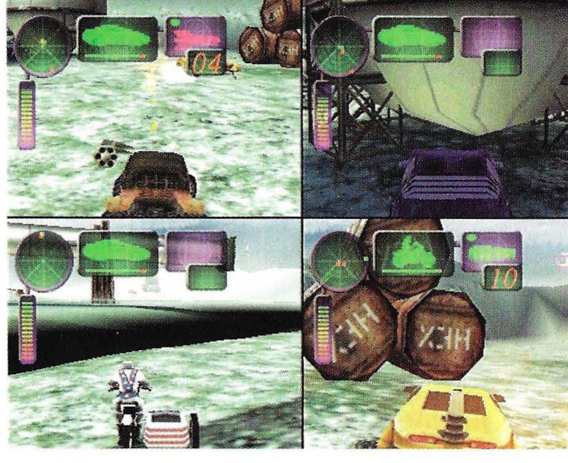
El juego se sitúa en 1977, pero los conductores no son punks de Chelsea, sino gente en chándal y con peinados afro. Los coches parecen sacados de un episodio alucinógeno de Starsky y Hutch. En cuanto a las armas, bien, la época no parece haber influido mucho en su terrible diseño. El guión trata sobre un tipo llamado Clyde Slick que viaja al pasado armado hasta los dientes con el loable fin de destruir América. Su plan no parece muy bueno, ya que destruir un país de 250 millones de habitantes montado en un coche y disparándole a los basureros parece harto difícil.

El juego se desarrolla sobre una serie de espacios bastante grandes, cada uno

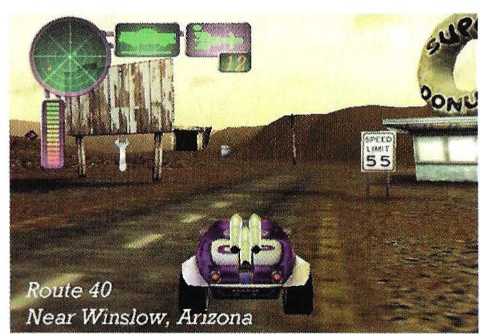
- Editor: Proein
- Desarrolador: Luxoflux
- Precio: 8.990
- A la venta: Ya
- Jugadores: 1 a 4
- Extras: 60hz, vibration pak
- **A favor:** La emoción de la destrucción sin mesura.
- **En contra:** Los gráficos, el control, el horror.

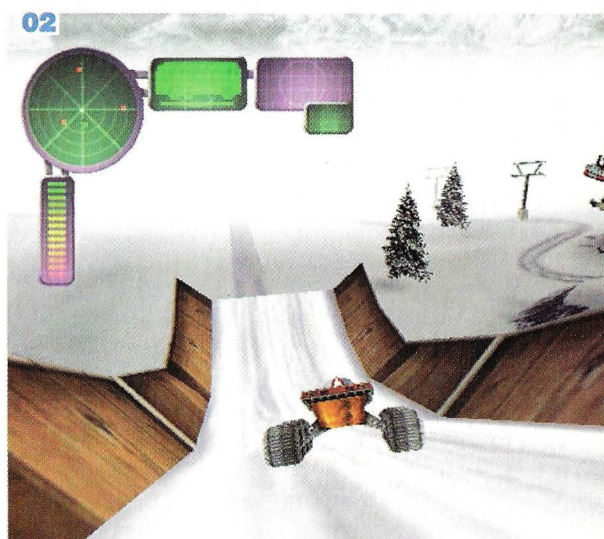
"No, no te preocupes, **no te has perdido la serie del 1 al 7**. Sólo la primera ofensa, que no es nada comparada con la **pesadilla que este juego es**."







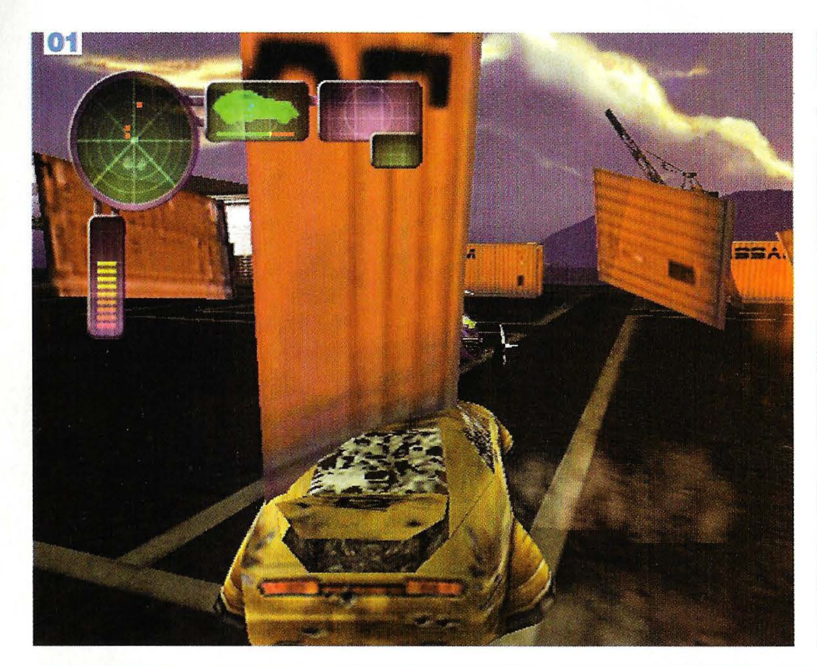


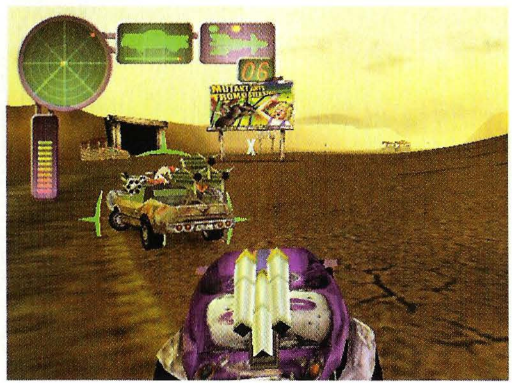


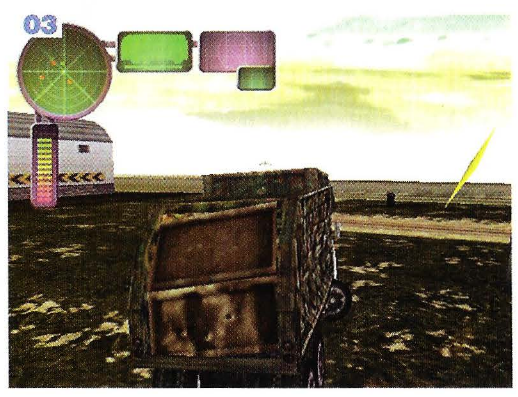
01 La mayor parte de los escenarios son interactivos. Lo que pasa es que parece que tiemblen cuando los tocas
02 Si te aburres, practica salto de esquí.
03 La mayoría de las batallas parecen un potaje de polígonos.

con una topografía distinta. Debes pilotar tu vehículo hasta los puntos en los que recoges armas con las que destruirás a los otros tres vehículos. Es un deathmatch sobre ruedas, un concepto que debería divertir, como mínimo. Intenta girar con ese camión, descubrirás que no hay manera de que responda. Peor aún cuando coges las armas, entonces la cosa ya es tremenda. Pero tranquilo, que todavía no has visto los escenarios. Son la cosa más tremenda vista en años y si te acercas a un muro tienes la sensación de ser un fantasma (casi puedes cruzar montañas). Además, avanzar por el juego es de lo más frustrante. Si tu coche pisa una lata de Coca Cola volcará, es tan sensible (o tonto) que te pasarás la mitad del juego ruedas arriba y, peor aún, no recuperás tu posición original hasta que alguien te alcance con un misil.
Llegamos al método de combate. Bien, hay bastantes modelos de armas esparcidos por las áreas que recorre tu coche. Muy bonito, pero las únicas que sirven de algo son los misiles de búsqueda automática, ya que los coches tienen el punto de mira algo torcido. Por si ▶







No se puede ser más retro

Vigilante 8: 2nd Offense saca el máximo partido a la estética setentera tan de moda, tanto a la hora de escoger trajes kitsch que parecen sacados de Fiebre Del Sábado Noche, sino que también tienes tecnología estilo Mad Max a tu disposición. El mejor ejemplo es Dallas 13, cuyo traje metálico tiene unos acabados en pata de elefante deliciosos. Rivales suyos son el Dakota Stunt Trio, cuyo look a los Jackson 5 ya te da ganas de dispararles antes de que se suban al coche.







acaso, tienes muchos recambios, lo que te asegura que las posibilidades de ser destruido son bastante bajas. Con todo esto, ya suponéis como van las partidas: coches apilados disparándose sin darse en medio del más feo de los escenarios.

El juego también ofrece una variedad de modos, pero todos acaban por ser lo mismo.

Por ejemplo, si te metes en el modo de supervivencia. Aquí, en vez de tener que destruir a los otros tres vehículos (cosa que ya de por sí conlleva más de diez minutos), lo que haces es, bueno, destruir a los otros tres vehículos hasta el infinito, pues resucitan. El infierno debe ser algo así.

También es interesante el modo de búsqueda, en el que debes encontrar una serie de cosas en cada área.

Por ejemplo: "Encuentra los documentos enemigos", te encargan.

Bien, pues lo único que debes hacer es correr por la pista recogiendo maletas y después, ¡sí!, destruir a los otros tres coches.

Pasa el nivel y aparece una frase, "consigue que Anelka marque un gol en la liga". Lo que tienes que hacer aquí es, simplemente, recoger dos maletas y destruir a los otros tres coches.

> "El juego ofrece una **variedad de modos,** pero **todos son lo mismo."**

No vale la pena ni considerar la opción de invitar a tus amigos a casa.

Vale, hay una opción para cuatro jugadores en la que hay que luchar hasta la muerte pero acaba convirtiéndose en una pelea por ver quien le da a la tele con el mando. Y es que tanta ineptitud es incomprensible. Muchos coches, muchas armas y pelos afro, esto nos debería dar un buen juego.

Lo que pasa es que parece ser que no se han esforzado demasiado en mejorar la versión para PlayStation. De hecho, esta es peor que la de 32bits. Eso ya es un mérito, la verdad. ■

DC-M 3
OFENSIVO

01 Este coche dañado no parece mucho peor que en estado normal. Dios, qué feo todo.
02 Escena incomprensible en la que es imposible distinguir nada.
03 Si ya es difícil conducir un coche, imaginaos un camión de basura.

¡HAY DREAMCAST!

No hace falta ir a Japon... En las tiendas Global Game todos los mejores juegos para tu consola te esperan a un precio de locura

¡Ver para creer!

NUESTROS ESTABLECIMIENTOS EN ESPAÑA

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88



Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Calle Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69



Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia - Gran Turia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia - Torres de Serrano
Calle Conde Trenor, 1 - 46003 Valencia

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928.382.977

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7
Tel. 922.15.14.24

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)
Tel. 943.32.70.07

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 B
Tel. 981.555.174

Melilla
C/ General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61

PlayStation



PC CD

DCMC200

Si quieres más información rellena este cupón y envíalo por correo. Recibirás un dossier sobre nuestro método de afiliación.

GLOBAL GAME ESPAÑA
CALLE SALAMANCA, 27 - 5 - 9 - 46005 VALENCIA

Nombre ____ Edad ____
Apellidos ____
Dirección ____
Código Postal ____ Provincia ____
Población ____
Tel. ____







Slave Zero

Los robots psicóticos luchan contra el mundo. Otro episodio más del futuro apocalíptico que nos espera a la vuelta de la esquina.

Al igual que los zombies, los futbolistas y los pescadores, los robots ya se están convirtiendo en fijos para dreamcast. Ya tenemos *Expandable* y su legión de enemigos metálicos. Se acercan los monstruos de *Virtual On* con el fin de robotizar las esperanzas online de Sega. Pero hasta que eso pase, Accolade nos trae *Slave Zero*, una aventura bien diseñada y rápida que aparece simultáneamente en PC. Con esto se demuestra, una vez más, que la dreamcast es la única consola que puede reproducir la velocidad de los shoot'em ups en PC.

Slave Zero sucede en un futuro fantástico. Los diseñadores insisten en que este futuro no es nada apocalíptico, intentando así desmarcarse de uno de los mayores clichés de los videojuegos actuales. De cualqueir modo, se trata de una ambientación muy parecida a la de Blade Runner, Juez Dredd, los comics manga y la antigua iconografía de los videojuegos. En fin, que es lo que muchos insisten en llamar retrofuturismo.

Como bien sabemos, el fututro son los robots microscópicos. Bichos diminutos que se introducirán en tu organismo para destrozarte las entrañas. Lo que pasa es que estos animalejos no parecen muy buenos para protagonizar un videojuego. Así, *Slave Zero* opta por maximizarlos hasta convertirlos en Mazinger Z disfrazado de Robocop y, luego, bueno, los hace protagonistas de un juego. Y es que esta creación es más que bienvenida. Más que nada porque, aparte de *Shadow Man* y *Sonic Adventure*, dreamcast no posee ningún juego que te meta en un mundo del que no puedes salir hasta enfrentarte al jefe final. Lo que pasa es que como aventura este juego no es nada del otro mundo. Eso sí, como shoot'em up nos podría, sin duda, hacer la vida más fácil hasta la llegada de *Half-Life*.

¿La premisa? Un dictador malvado (¿no lo son todos?) expande su reino del terror sobre la ciudad. A su servicio,

- Editor: Infogrames
- Desarrollador: Accolade
- Precio: 8.990 ptas.
- A la venta: Ya
- Jugadores: de uno a cuatro
- **A favor:** Robots enormes, pistas descomunales y armas grandiosas.
- **En contra:** Muy lineal y demasiado complicado.

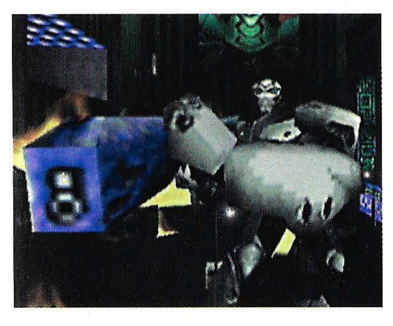
> " Se trata de una **ambientación muy parecida** a la de **Blade Runner, Juez Dredd**, los comics **manga** y la **antigua isconografía** de los videojuegos".



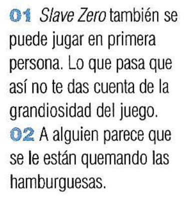












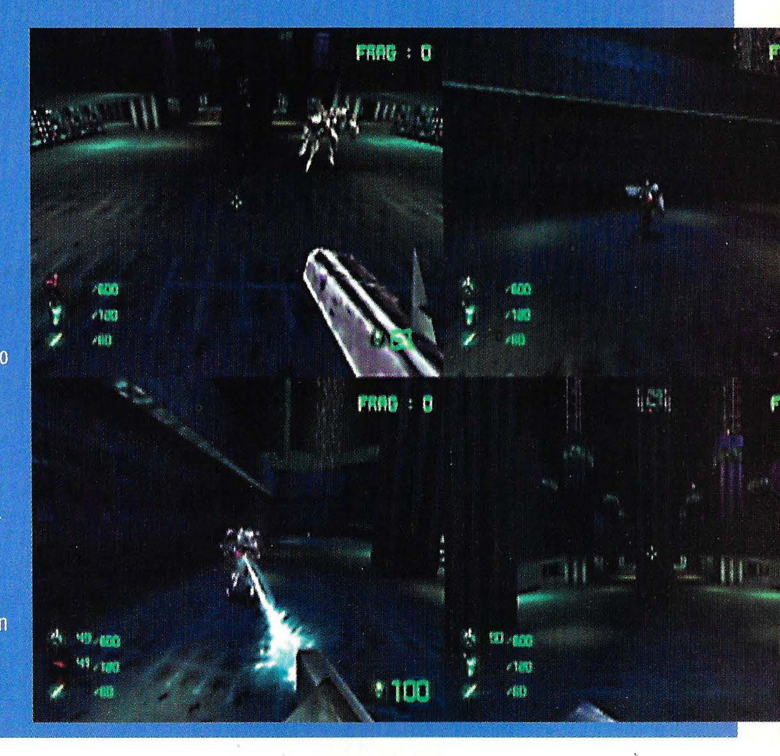
01 *Slave Zero* también se puede jugar en primera persona. Lo que pasa que así no te das cuenta de la grandiosidad del juego.
02 A alguien parece que se le están quemando las hamburguesas.

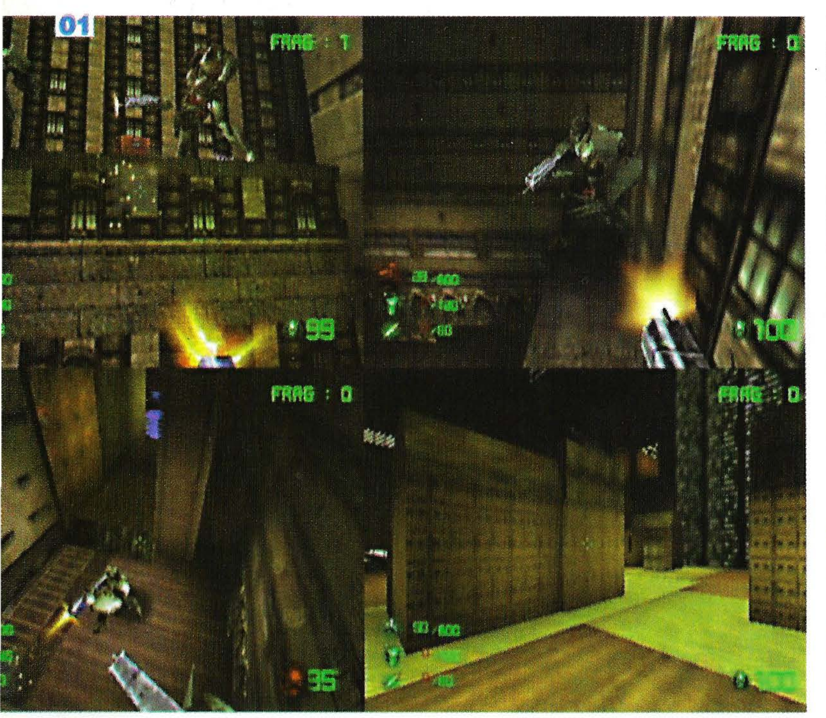
toda una pléyade de guerreros bioquímicos. Tu personaje ha robado uno de estos monstruos más altos que la Torre Picasso (sí, el mismo *Slave Zero*) y lo está utilizando para luchar contra la maldad mala. Hombre, la verdad es que no parece tener mucho, pero afirma que es más que suficiente. Visto esto, claro debes tener que la historia es irrelevante, lo importante es matar todo lo que se mueve (y lo que no).

Los controles son obvos y naturales. Los botones de funciones te mueven, el analógico dirige tu visión, mientras que el gatillo dispara. El d-pad lo utilizas para saltar y para patear el suelo (algo tan inútil como ridículo, pues pareces un niño metálico de veinte metros de altura con una pataleta). Todos los movimientos acaban haciendo obvia una sospecha que todos teníamos: *Slave Zero* es un cómic.
La naturaleza de la cámara puede a menudo ser un problema en la perspectiva en tercera persona, sobre todo caundo necesitas ir rápido, pero esto no pasa en *Slave Zero*, ya que la visión siemrpe está situada a la perfección, ▶

¿Dónde estás?

Los deathmatchs son fantásticos. Bueno, lo deben ser para los poseedores de PC que tienen la posibilidad de jugar online a *Unreal Tournament* y *Team Fortress*. Para los que tienen una N64 y una copia de *GoldenEye*. Incluso para los de PSX con su conversión de *Quake II*. DC se merece lo mismo, pero *Slave Zero* no se lo da. Aquí sólo te encuentras con pistas laberínticas, encuentros cómicos, muchos power ups de vida, pero ninguno de armas. Juega con dos robots y pasaréis horas sin encontraros. Juega con cuatro, y es un descontrol.















01 Los mapas de deathmatch son demasiado pobres si los comparas con los de *Half-Life* o *GoldenEye*. Parece ser que fueron diseñados durante una tarde libre **02** *Slave Zero* parece que también ha ido a la escuela de decorados de Blade Runner. ¿Podría alguien explicarnos por qué el futuro va a ser tan oscuro?

permitiéndote siempre afrontar a tus enemigos con garantías. Que sobrevivas cuando diez de ellos te atacan a la vez ya es otra historia.
Uno de las quejas más recurrentes de *Slave Zero* es que se convierte en realmente difícil demasiado rápidamente. El primer nivel y el primer jefe son fáciles, lo que pasa es que puedes tardar veinte intentos en pasar el segundo, incluso en el modo más fácil. De cualquier modo, la forma con la que se inicia el juego es soberbia, con esos centinelas disparándote cohetes desde puntos secretos en una gran llanura. Y, como era de esperar, debes jugar unas cuantas veces para ser capaz de anticiparte a sus ataques y poder pasar. Lo que sucede es que cuando los batallones te atacan en masa la cosa es excesivamente complicada.
No tienes tiempo de definir estrategias ni acciones, sólo puedes disparar y moverte frenéticamente, por lo que si pasas el nivel, siempre es más cuestión de suerte que de otra cosa. Los constantes reinicios pronto se convierten en algo muy molesto, especialmente si tenemos en cuenta que este es un juego muy lineal. Para más sorpresa, luego resulta que hay algunos jefes que son tremendamente fáciles de destrozar - sólo debes quedarte quieto y disparar todo lo que llevas en su dirección.

"Los **constantes reinicios** pronto se convierten en algo muy **molesto**, especialmente si tenemos en cuenta que este **es un juego muy lineal**".

Las diferencias de decorado de cada nivel, así como la necesaria estrategia para administrar energía y armamento, le añaden al juego la profundidad que no tiene debido a la falta de puzzles o jefes inteligentes. De cualquier modo, no puedes dejar de pensar que el desarrolador ha dejado pasar unas cuantas oportunidades.
Las pistas tienen muchos atajos, pero casi todos acaban sin tener salida y sin darte ni bonos, ni armas, ni las gracias. La falta de ningún tipo de recompensa a tus habilidades exploratorias es bastante frustrante.
Al final, sólo te queda un juego de acción algo obvio y con tendencia a repetirse.
La solución perfecta debería ser el modo para más de un jugador con deathmatch, pero esto no sucede aquí (ver el despiece).
El descubrir nuevas armas no es lo suficientemente interesante, el conducir es demasiado difícil y pronto se muestra más que inútil. Para acabar, *Slave Zero* es un buen juego y vale la pena hacerse con él, sobre todo si tenemos en cuenta la sequía de shoot'em ups en DC. Lo que pasa es que sus errores son demasiado obvios. ■





Soul Reaver

Después de ver esto, ya no pensarás que todas las aventuras de vampiros suceden en los institutos.

Ya sabemos que te cuesta admitirlo. Que la mera idea de otra conversión de PSX te revuelve el estómago. Sí, demasiados vampiros y demasiadas conversiones, pero, eh, si el juego es bueno, es bueno, no importa de donde venga ni quien lo protagonice.

Antes de empezar a diseccionar la naturaleza más profunda de esta magnífica creación, echemos un breve vistazo a los gráficos. Mira bien, porque si no fuera porque unos tales Namco sacaron hace meses un jueguecillo llamado *Soul Calibur* o algo así, éste se llevaría fácilmente el Oscar a los mejores gráficos para dreamcast. Y es que desde el principio, cuando te presentan a Raziel, la cosa ya es más que increíble. Mira bien y le verás las costillas, observa como sus alas revolotean, es tan poético. Luego juega un par de horas y podrás deleitarte con algunas vistas espectaculares. No podemos destacar ninguna, pues todas nos han impresionado por igual. Esto es demasiado. Pero no es sólo la calidad gráfica lo que impresiona, es el sentimiento general, el ambiente, la atmósfera que te chupa y no te deja salir. Y es que si los vampiros realmente fueran a tomar el planeta, puedes estar seguro que el resultado sería exactamente Nosgoth, el mundo mítico en el que sucede esta historia. Se trata de un mundo de reminiscencias medievales, un infierno en el que se mezclan elementos góticos con maquinaria punk para conseguir un efecto final asombroso. Un instante te ves corriendo a través de la oscuridad, al siguiente estás destrozando humanos, castigándoles por su arcaica concepción de la sociedad y su. No hay manera de que no acabes engullido por la atmósfera de *Soul Reaver*.

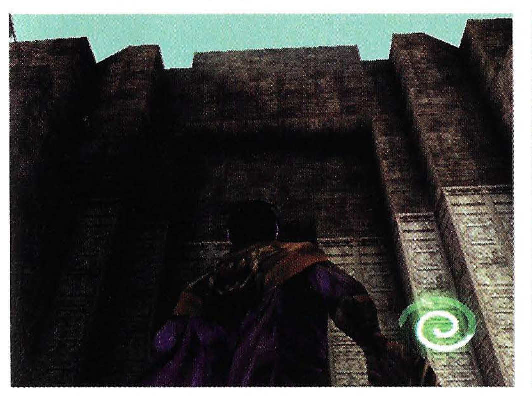
- Editor: Proein
- Desarrollador:Crystal Dynamics
- Precio: 8.990 ptas.
- A la venta: Ya
- Jugadores: Uno
- **A favor:** Gráficos magníficos, diseño fantástico, no puedes morir, no hay tiempos de carga
- **En contra:** Demasiado correr, se come la VM.

"Se trata de un **mundo de reminiscencias medievales**, un **infierno** en el que se mezclan **elementos góticos** con maquinaria **punk**."

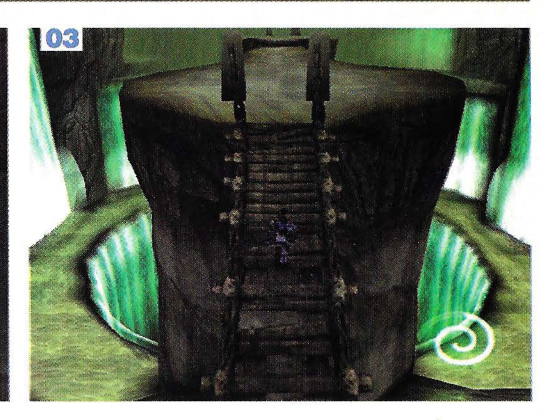
Inicialmente, la aventura es otra de acción en 3D, de las que ya hemos visto muchas. Lo que pasa es que tras una hora de explosiones vampíricas llegas a un punto en que la concepción original es llevada a otro nivel: el sistema de dominios. Esencialmente, el juego tiene dos niveles. El Dominio Físico es el lugar en el que la mayor parte de la acción se desarrolla, ya que aquí Raziel puede contactar con los objetos. Por ejemplo, puede coger armas para atacar a sus enemigos,











01 Seguramente, el asesinato más satisfactorio de la historia de los videojuegos: empalar a tu enemigo
02 Además, si te quedas sin armas, les puedes arañar. Tu ex novia lo hacía, por lo que ya sabes que funciona.
03 El abismo al que Raziel fue lanzado y donde perdió su condición de vampiro alado.

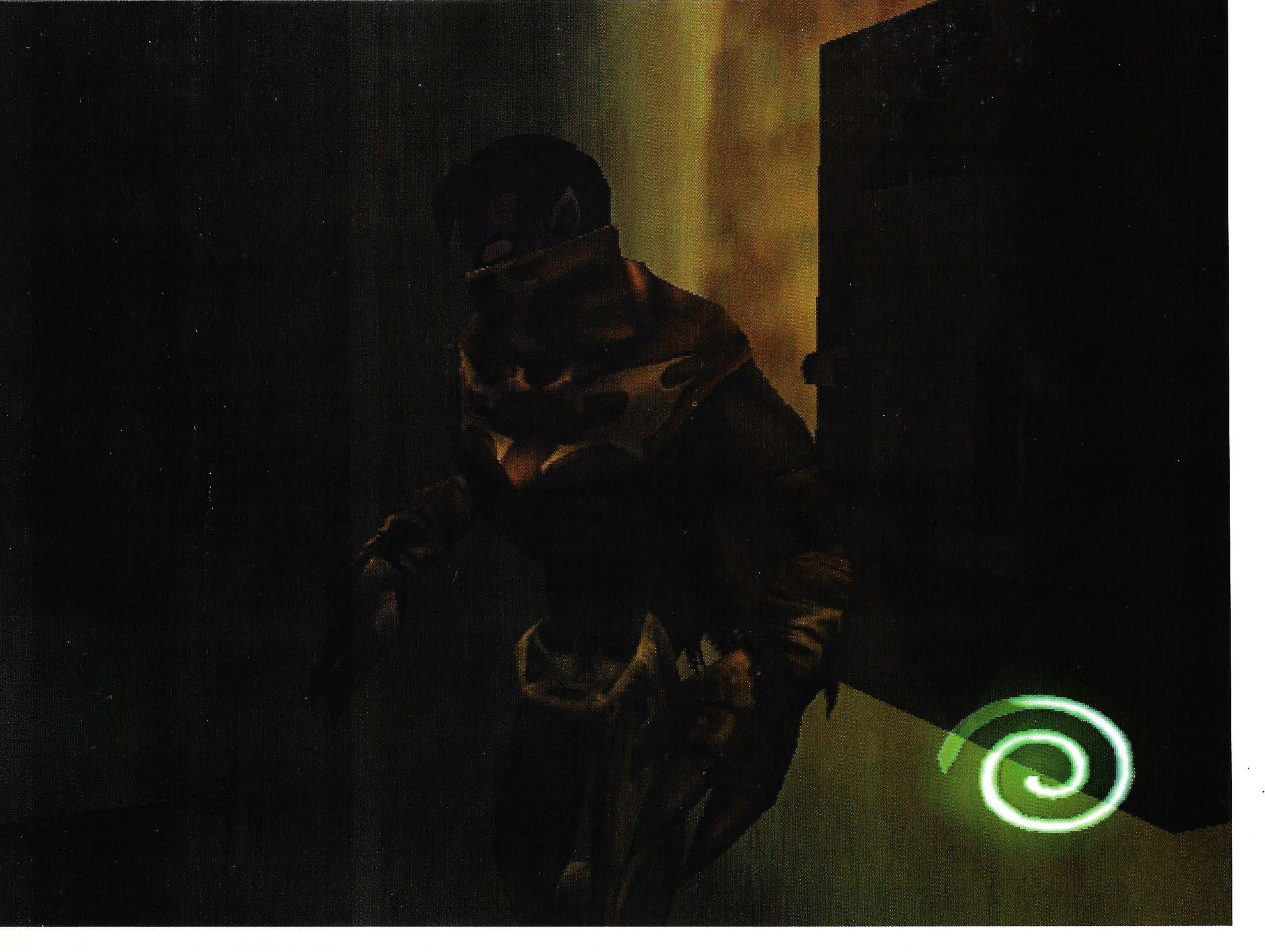
cuyas almas puede devorar para aumentar su energía. El Doninio Espectral, por otra parte, es una versión oscura de real anterior, donde Raziel debe volver cuando su energía baja hasta cero. Volver a la vida es sólo un medio para recargar energía despedazando a inocentes.
Ir y volver de los dos dominios es una parte vital del juego, ya que algunas partes del juego sólo son accesibles a través de este sistema de ida y vuelta. Un ejemplo de ello se encuentra en la cima de la catedral silenciosa. En el mundo físico hay una serie de tubos que evitan que avances. Si cambias al espectral, se desvanecen y se te abre una nueva área. De todos los aspectos novedosos de *Soul Reaver*, éste tal vez sea el más impresionante.

Al igual que en muchos juegos de aventuras, en *Soul Reaver* hay una gran variedad de habilidades secundarias que son de gran ayuda (nadas, escalar...). Aquí, de cualquier modo, no aprendes a hacerlo todo a la vez en un área expresamente diseñada para ello (como en *Tomb Raider*), sino ▶

Stargate... bueno, casi.

Este juego es enorme. Gracias a Dios, los creadores han creado esta puerta para que puedas ir de un área a otra lo más rápido posible (hay varios clanes de vampiros en Nosgoth). Cuando encuentras una puerta con un símbolo circular azul, atraviésala y quédate en el círculov que hay en el suelo. Activa la puerta y ésta se conectará a todas las áreas accesibles, permitiéndote así cruzar el juego a máxima velocidad.





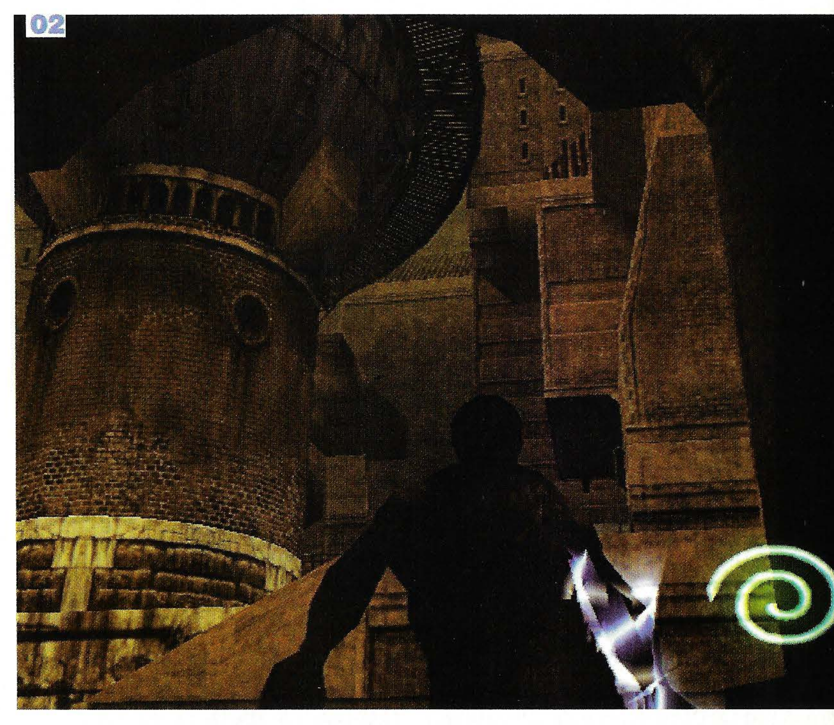
que te otorgan una nueva habilidad cada vez que te cargas al capo de algún clan (o jefe de final de nivel). Estos se encuentran repartidos por el juego. En nuestro primer fin de semana de juego nos pasamos cinco horas dale que te pego hasta que conseguimos ganar la habilidad de cruzar puertas sólidas. Con esto se asegura que el proceso de descubrimiento y exploración se mantendrá vivo durante todo el juego. Una verdadera genialidad del diseño.

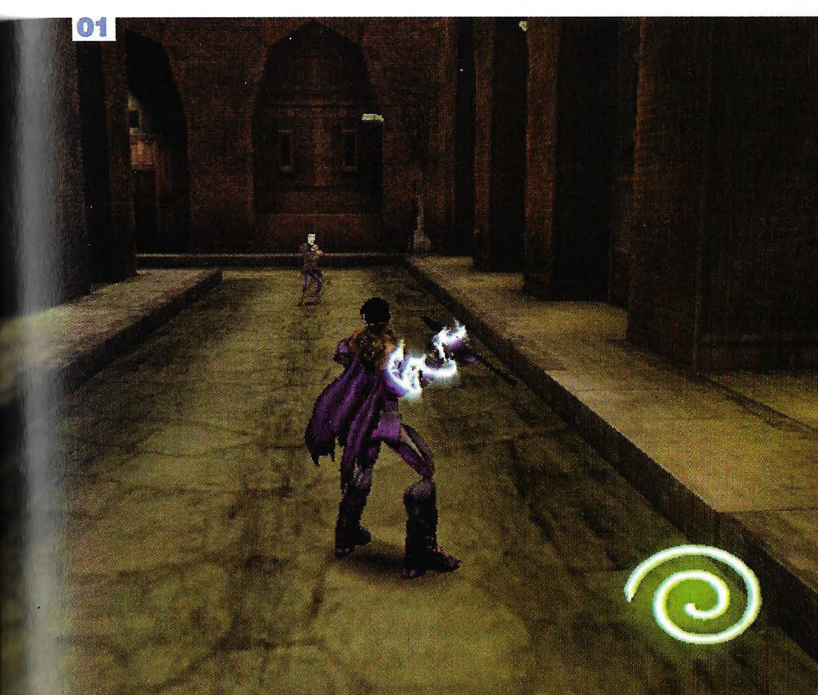
A la hora de crear el sistema de batalla de *Soul Reaver*, Crystal Dynamics, sin duda, se pasó mucho tiempo estudiando otros juegos. El resultado es algunos de los mejores movimientos de ataque vistos en dreamcast (agradecimientos a *Zelda* y *a Resident Evil*). Al presionar el botón del hombro derecho, Raziel se pega cual lapa a su oponente más cercano, lo que acaba con una genial mezcla de ataque, empalamiento y succión. Insiste en machacar a alguno de tus enemigos y éste acabará yaciendo comatoso esperando tu movimiento de remate. Pero hazlo rápido, que se levantan a la más mínima. Estos enemigos pueden ser derrotados de varias maneras, desde prenderles fuego (coge una antorcha del muro y lánzasela) hasta hundirles en una especie de piscina sórdida. Nuestro método preferido es lanzarles un palo. Con un solo golpe se quedan grogui. Entonces, lo que haces es reco-ger el palo de nuevo y clavárselo en el corazón. Aparte de ser una acción de gran nivel estético, ésta es la forma más rápida de deshacerse de un rival antes de que llegue su colega y te ataque (siempre van de dos en dos, como las mujeres al lavabo). Sólo debes asegu-rarte de haber aniquilado su alma antes de arrancarle el palo, sino se reanima más rápidamente que con un Red Bull. A medida que avanzas por el juego, más poder se acumula en tus manos. Al prin-cipio te debes conformar con las antor-chas, pero muy pronto la variedad de elementos relacionados con ese gran invento que fue el fuego se ponen a tu disposición (Fire Reaver) hasta que llegas al *Soul Reaver*, que es, simplemente, un regalo de los dioses, una espada mágica directamente salida de tu espíritu.

Este juego es inmenso. Te podrías pasar días simplemente explorando y seguirías sintiendo que todavía te queda muchísimo por ver (una guía de *Soul Reaver* sería más o menos como Guerra y paz). Pero, claro, el tamaño no importa (aunque tu novia insista en negarlo), lo que realmente cuenta es si realmente te apetece deambular por este enorme mundo. Y la respuesta es sí. Los desarrolladores han intentado hacer la experiencia lo más interesante posible y para ello han dado libertad a tus enemigos para que cada vez hagan algo distinto. Lo que pasa es

"**Este juego es inmenso**. Te podrías pasar **días** simplemente **explorando** y seguirías sintiendo que todavía te queda **muchísimo por ver**."











01 Deberías pensártelo dos veces antes de descuartizar humanos. Vivos son más útiles, les puedes chupar la sangre.
02 La arquitectura es una joya del gótico más inmenso y bíblico.
03 Los cazavampiros insisten en las antorchas, los ajos y los crucifijos. Pobres diablos.

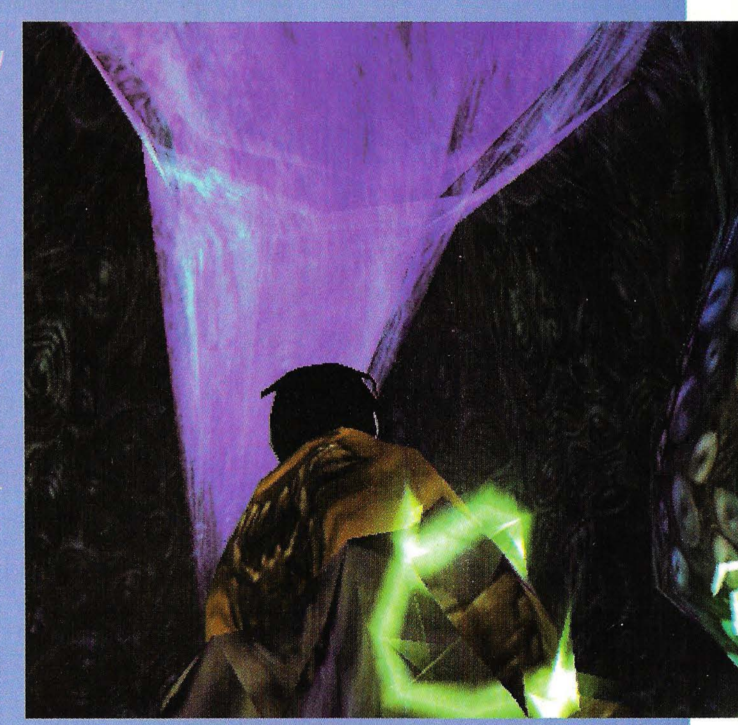
que tan pronto descubres como cárgartelos, la cosa es más que sencilla -cuando te ataca uno solo dale a X dos o tres veces, si son más, debes separarlos para comerles el alma. De cuando en cuando, las cosas se complican, sobre todo cuando te enfrentas con los jefes de final de nivel. Aunque, la verdad, es que tampoco es que sean Mike Tyson, incluso Kain, con su superexacta Soul Reaver puede ser demolido en pocos minutos una vez has descubierto sus debilidades. Y es que no se prueba la potencia de tus pulgares, sino tu inteligencia. Bonito cambio, ¿eh?.

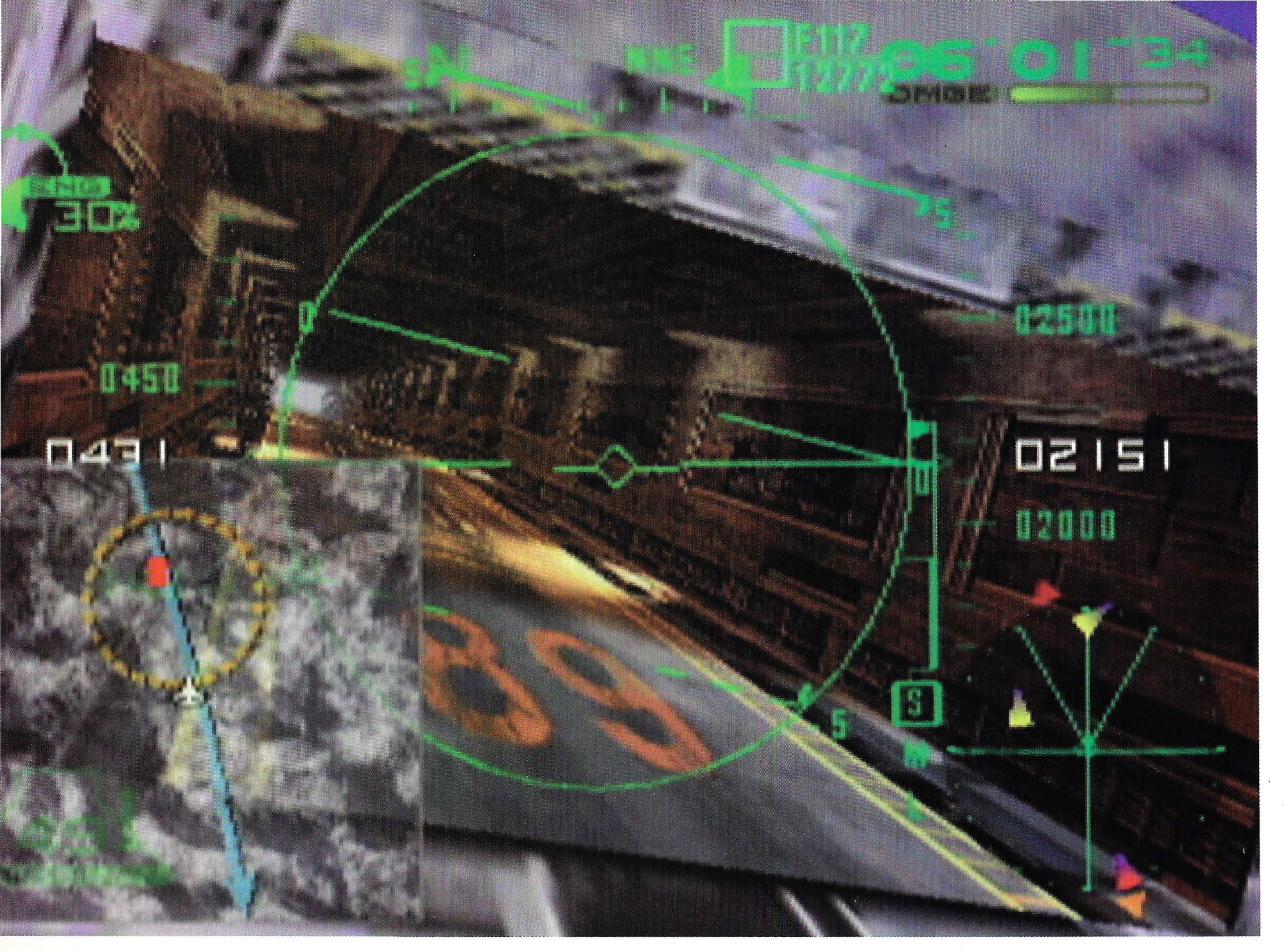
Atacar a este juego por sus fallos sería ridículo. *Soul Reaver* es una aventura fantástica, una nueva razón para comparse una dreamcast y, si ya tienes una, simplemente alégrate por haber tomado la decisión correcta. Y es que este juego debe ser el próximo en tu lista de compras. ■



Una de miedo

A diferencia de la mayoría de guiones para videojuegos, *Soul Reaver* tiene una línea argumental ciertamente creíble, al menos lo suficiente como para que te metas en el juego. Y como *Soul Reaver* es la secuela del juego para PSX *Omen: Legacy Of Kain*, la historia se inicia justo donde la anterior terminara. Tú eres Raziel, un vampiro en competencia con Kain, el señor de los no muertos, un tipo bastante mal educado, la verdad. El temible poder vampírico de Raziel le permite desarrollar alas y eso pone muy celoso a Kain y decide perseguirle hasta el abismo. Te despiertas en lo más hondo de este hondo agujero al son de la voz de Elder (no es el delantero de Bayern de Munich, tranquilos), quien te guiará en tu venganza.





Deadly Skies

Masacra a las fuerzas del mal. O a las del bien. No importa, machaca cosas, que este es el primer juego de acción aérea para dreamcast.

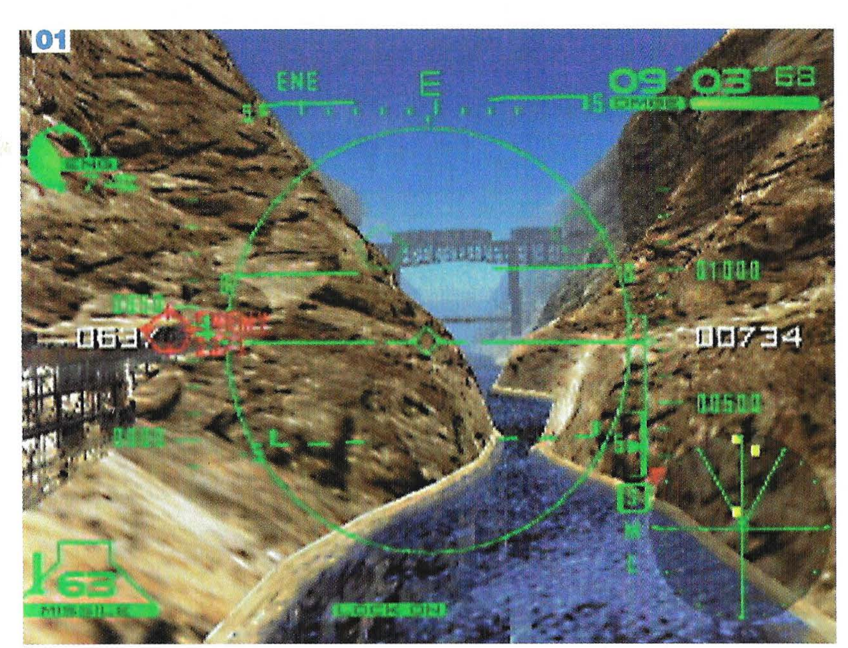
- Editor: Konami
- Desarrollador: Konami
- Precio: 8.990
- A la venta: Ya
- Jugadores: Uno
- **A favor:** Algunas misiones muy bien diseñadas. Escenarios preciosos. Aviones bien diseñados.
- **En contra:** falta de realismo. Pocas posibilidades de uno contra uno. Poca vida.

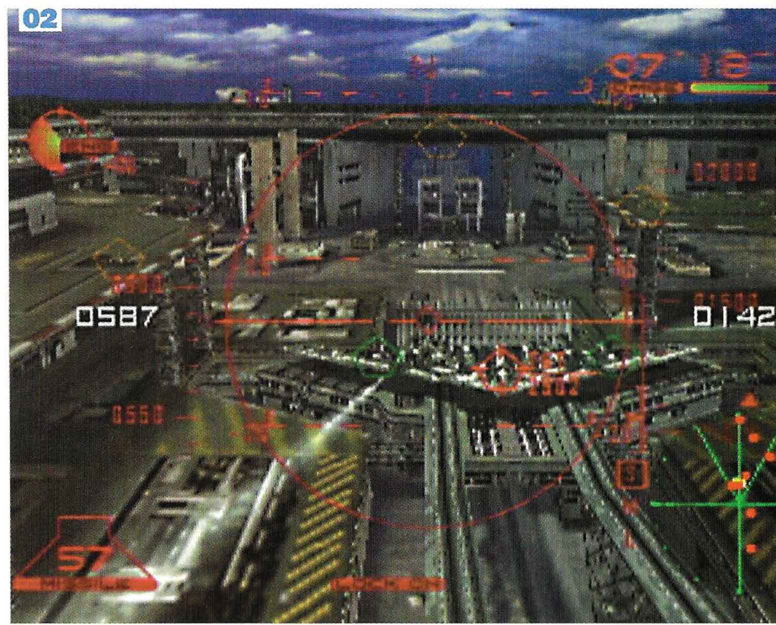
Empecemos dejando una cosa bien clara. El género de los shoot'em ups aéreos nunca ha conseguido producir juegos memorables. A pesar de que la mayoría de los grandes desarrolladores han ofrecido producto de este tipo, casi todas estas creaciones se han quedado en tierra de nadie, acabando por no ser ni simuladores ni shoot'em ups. Y es que desde los *Air Combat* de Namco, hasta *Afterburner* y *Wings Arms* de Sega, pasando por el *Nuclear Strike* de EA, todos estos juegos han tenido una jugabilidad algo pobre y, sobre todo, han sido muy poco variados.

Así que no es ninguna sorpresa descubrir que la contribución de Konami al asunto sigue exactamente los pasos de sus predecesores. O sea, que es tan emocionante como poco gratificante. En el caso que nos ocupa el guión parte de la guerra que se ha declarado en la imaginaria región de Laconia, en la también ficticia República Popular de Dzavilar. Los lacones quieren la independencia y para conseguir su propósito, te han contratado como piloto mercenario. Tu misión es llevar a cabo de una serie de acciones para vencer al enemigo. Este escenario es realmente actual, sobre todo si pensamos que la mayoría de los conflictos bélicos que se han producido durante los últimos años parten de premisas muy similares (Rusia/Chechenia, Serbia/Kosovo...). Parece obvio que los de Konami han estado viendo los telediarios.

Este toque de realismo contemporáneo también se extiende a los aviones. En el juego hay más de treinta reproducciones casi perfectas de modelos reales, incluyendo joyas de la ingeniería del asesinato y la destrucción masiva como el Tomcat, el Tornado o el Stealth Bomber. Todos ellos tienen un aspecto genial, bueno si olvidamos para qué fueron fabricados. De cualquier modo, los fanáticos de la simulación se van a llevar un chasco cuando descubran que los aspectos diferenciales de cada avión son sólo cuatro: poder, defensa, velocidad y movilidad. El juego lo inicias con un F-5E Tiger II, que es una mierda en todos los aspectos. Lo que pasa es que cuan-

"En el juego hay **más de treinta reproducciones casi perfectas de modelos reales**, incluyendo **joyas de la ingeniería.**"











01 Este sinuoso cañón requiere más habilidad de control que capacidad de aniquilación
02 En algunas de estas misiones debes acercarte mucho al objetivo para destruirlo. Se aconseja ir bien afeitado, no se sabe quien te puede ver.
03 Hay algunos momentos visualmente gloriosos. Y un zepelín.

do consigues completar las misiones que se te encomiendan, consigues dinero para comprar otros modelos. Algunos de éstos son rápidos pero débiles, otros están bien armados, pero carecen de resortes defensivos y algunos poseen un interesante equilibrio. Mucho creerán que con esto se reduce la simulación aérea a hacer una alineación para un equipo de fútbol. Bueno, eso sería demasiado cínico.

Obviamente, Konami pretende convencernos de que deberíamos pasarnos un buen rato escogiendo el avión ideal para cada misión. Y, bueno, en parte tienen razón, ya que modelos más extraños, como el ultrarápido MiG-21, son muy buenos para misiones en las que debes alcanzar velozmente a tus enemigos. Otros, como el A-10 Thunderbolt (superfuerte) son perfectos para aquellas en las que te ves rodeado de enemigos. De cualquier modo, la mejor decisión es la que toma tu hermana siempre que va a comprar ropa: píllate el más caro. Y es que las misiones no son para nada lineales, así siempre necesitas más de un atributo (eso lo ►

Hazme volar

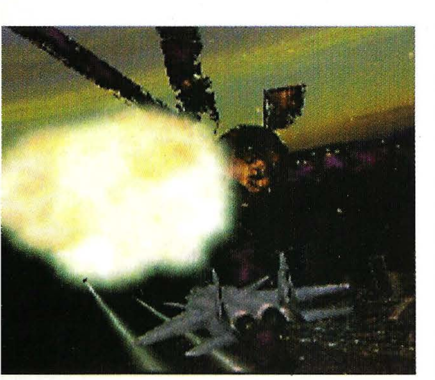
Después de completar cada misión te dan dinero, dependiendo de cuantos enemigos hayas destruido. Con este dinero te puedes comprar nuevos aviones. También puedes vender los que ya no vas a utilizar, para comprar nuevas máquinas de matar más refinadas y con un diseño mejor.

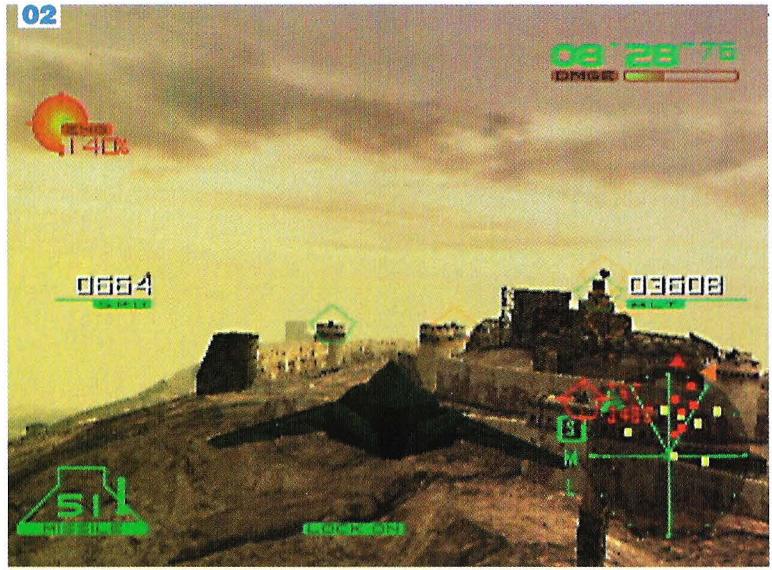










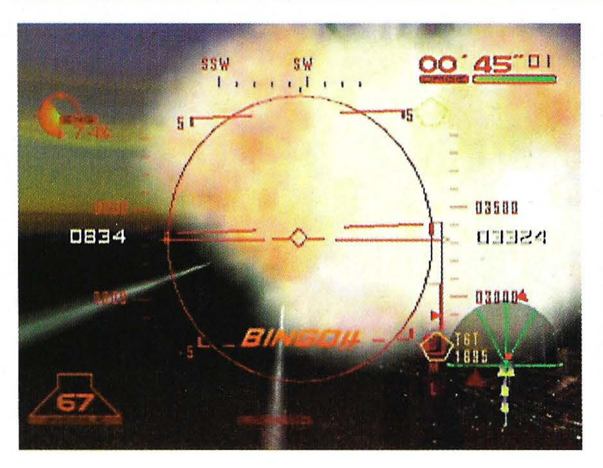


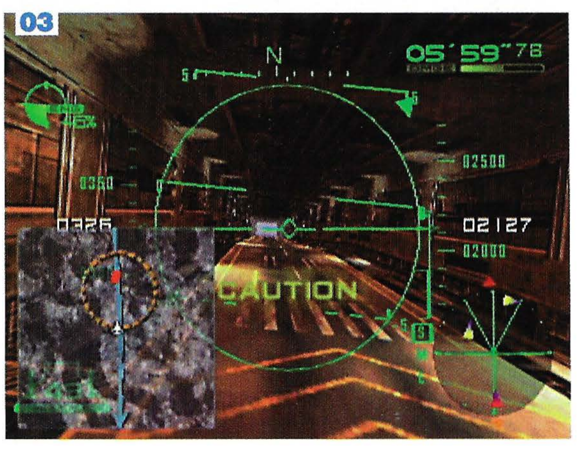












01 Repeticiones que ni Tony Scott. ¿Top Gun? ¿Top qué?
02 Había mujeres y bebida en la fiesta del embajador. Pero tuvo que llegar un Stealth Bomber para fastidiar.
03 ¿Miedo a volar? Pues cómprate *Sega Rally 2* y ni se te ocurra mudarte a Tenerife.

sabe bien tu hermana, que liga mucho) para completarlas. Claro, puedes coger una rápido para alcanzar al enemigo, pero luego te vas a encontrar con que son Dios y la madre. Cuando te empiecen a disparar sufrirás la debilidad de tu aparato.

Después de tanto realismo, lo que pasa es que las misiones son variadas en sí, pero acaban siendo muy difíciles de diferenciar unas de otras. Siempre te toca dispararle a otros aviones, luego debes volar un par de edificios y, para acabar, te toca proteger alguna instalación o a algún otro avión. Y es que en las misiones específicamente diseñadas para que destruyas instalaciones, lo único que varía es que una vez es una base, otra un campo de entrenamiento y luego otra base, pero esta vez en un bosque. Al final, la experiencia es toda la misma. Tal vez no se supone que tú debas notarlo.
Pero dejarlo así no sería del todo justo, pues *Deadly Skies* posee algunas misiones realmente interesantes y creativas. Una de ellas te coloca en un cañón, volando por encima y por debajo de los puentes (como en la vieja recreativa de *Star Wars)*. Otra te pide que defiendas un edificio de la ONU de un ataque con misiles (inspirado en el clásico de Atari, *Missile Command*). Y es que incluso las misiones más obvias han sido pulidas con pequeños toques de creatividad. Por ejemplo, atacar la base en la jungla en el nivel 12 te pide esquivar unas infraestructuras de andamios para conseguir cargarte los emplazamientos. Se trata de un ejercicio de habilidad sólo comparable al intentar seducir a una mujer.

Dicho esto, está bastante claro que los fanáticos de la simulación aérea no se emocionarán demasiado debido a la falta de realismo. Pilotar cada avión parece más conducir un coche que otra cosa. Se trata, tal vez, de una experiencia demasiado simple y ya vista. También hay grandes momentos, como el volar entre rascacielos en los niveles urbanos o bajar para acabar con algún barco mientras oyes el sonido del mar. El problema es que la batalla contra otros aviones es muy poco inspirada. A algunos de ellos sólo les puedes dar cuando pasan por delante de ti, no tienes la posibilidad de colocarte tras ellos y machacarlos, cosa que es clave como ya saben todos los que han visto Top Gun.

Deadly Skies es un enigma. La presentación es maravillosa, prestando mucha atención al detalle, y los aviones son realmente impresionantes. Lo que pasa es que la mayoría de los jugadores acabarán los 20 niveles sin sentir nada (eso dice tu hermana cada vez que liga en una discoteca). No tienes la sensación de estar pilotando un avión, algunas misiones pasan demasiado rápido y la elección de armas es ridículamente pequeña. De cualquier modo, los momentos brillantes del juego lo elevan por encima de lo mediocre, aunque no lo suficiente como para que *Deadly Skies* sea el que lleve a los shoot'em ups aéreos a una nueva era. *Deadly Skies II: La comida en los aviones de Iberia*, sí lo hará. ■

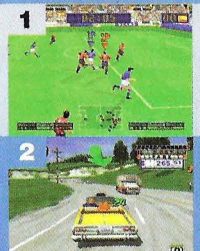


La Lista

Top 10 Dreamcast

Los más vendidos

Aquí tenéis la lista de los más vendidos este mes - cortesía de CentroMail (902171819)-. Y la de nuestros preferidos, por si a alguien le importa, claro



1 Virtua Striker2 ver. 2000.1

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sega**

Aparte de ser un engorro el teclear este eterno nombre, este juego tampoco parece ser para tanto. Pero, bueno, la verdad es que cuanto más lo juegas más te gusta. Los gráficos son enormes y siempre es bueno ver un juego de fútbol en lo más alto.



2 Crazy Taxi

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sega**

Ahí va el segundo gran clásico para dreamcast. *Crazy Taxi* se ha colocado rápidamente en segunda posición y esperamos que esté con nosotros mucho tiempo. Esta joya del arcade más desquiciado se lo merece todo.



3 Soul Calibur

Editor: **Sega** Desarrollador: **Namco**

Llegaron *Crazy Taxi* y los anuncios de *Virtua Striker 2* y el primer gran clásico para dreamcast cayó al tercer puesto. De cualquier modo, ha vendido tanto y le queda tanto por vender, que todavía le veremos por esta lista unos cuantos meses más.



4 Shadow Man

Editor: **Acclaim** Desarrollador: **Acclaim**

La enorme y clásica aventura de Acclaim se mantiene en los primeros puestos. Ya os ofrecimos una guía y este mes regalamos una copia al remitente de la carta del mes. Sólo intentamos abarcar esta gran odisea de oscuridad y redención.



5 Sega Rally 2

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sega**

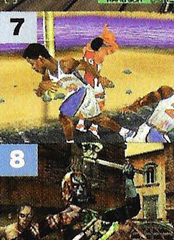
Cada día están más cerca *Metropolis Street Racer* y *Sega GT*, pero el rey de los racers para dreamcast no tiene miedo. Además, como decía un sabio, "que me quiten lo bailao". Otro mes, otra vez entre los más vendidos. Un clásico.



6 Blue Stinger

Editor: **Sega** Desarrollador: **Climax Graphics**

No sabemos qué razón exactamente es la que lleva a la gente a comprarse este juego. De lo que sí estamos seguros es que su éxito es tan inexplicable como el de La Oreja de Van Gogh. Algún día alguien hará un estudio sociológico y lo entenderemos todo.



7 NBA Showtime

Editor: **Infogrames** Desarrollador: **Midway**

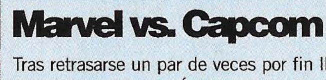
Esta especie de simulador de los Globe Trotters es una de las experiencias multijugador más geniales en dreamcast (y en cualquier sistema). Por fin llega a la lista y es de celebrar, pues demuestra que hay mucha gente que tiene, al menos, tres amigos.



8 The House of the Dead 2

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sega**

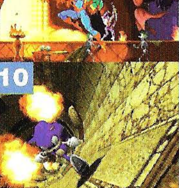
El mes en el que el gobierno americano ha decidido prohibir los periféricos de armas, *The House of the Dead 2* se mantiene en la lista. A éste le vienen muchos competidores en forma de zombies hambrientos de protagonismo.



9 Marvel vs. Capcom

Editor: **Virgin** Desarrollador: **Capcom**

Tras retrasarse un par de veces por fin llegó este juego de lucha. Éste es de lo más divertidos y, sin duda, uno de los mejores. La segunda parte llegará durante este año. Cómprate ésta y ya verás como no puedes esperar.



10 Sonic Adventure

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sonic Team**

El mayor damnificado por las nuevas y brillantes entradas ha sido *Sonic Adventure*. Cae en la lista con la misma velocidad con la que este erizo recorre los maravillosos escenarios de una de las mejores aventuras.

www.centromail.es

DC-M... ¡¡a jugar!!

Este mes trabajamos menos gracias a...



MDK 2

La fantabulosa creación de Bioware ha llegado en forma de preview a la redacción y ha habido puñetazos por llevársela a casa. "¿Dijiste que la traerías el martes?" "Ya, pero es que el gato me la ha escondido y no la encuentro". "Oye, que ya es viernes y no vuelve *MDK 2*". "Ay, es que el otro día vino mi abuela a casa, jugó y le gustó mucho. Se ha comprado una DC y se llevó este preview". Pocas aventuras verás con tan buenos gráficos, tantas ideas, tanto humor y una jugabilidad tan espectacular. ¿Lara Croft? ¿Quién es esa?

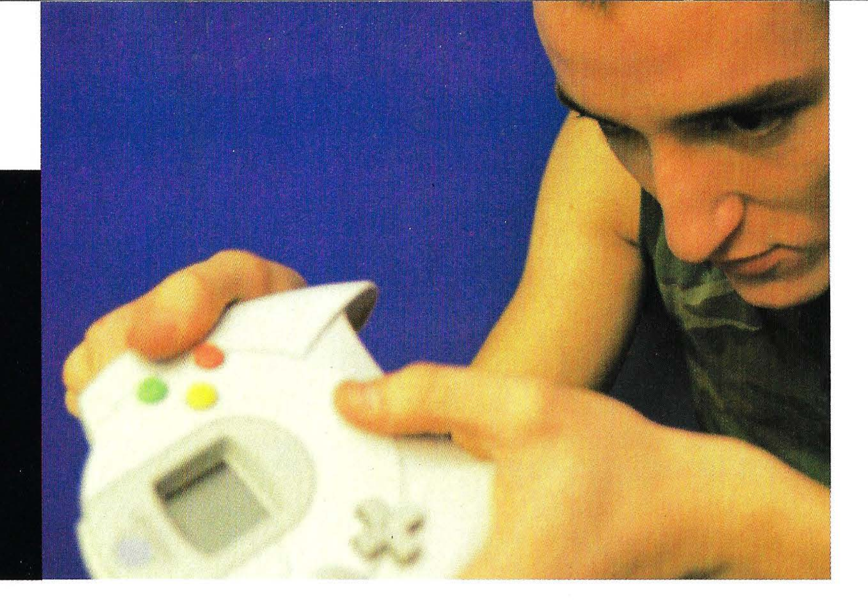


Wild Metal

Un juego sin introducción, sin secuencias de corte, prácticamente sin instrucciones. Un clásico para jugadores de verdad. Una manejabilidad enorme, un sistema de disparo poco menos que genial y un pequeño mamón que es más letal que Clint Eastwood en Harry El Sucio. Review el mes que viene. Avisados estáis. Este juego va a ser un clásico que seguro que los fans de *Blue Stinger* van a aborrecer. Lo que cuenta es lo que hay dentro, recordad esto.



GUÍA DE INVERSIONES



LLEGÓ EL NUEVO MILENIO Y CON ÉL LLEGARON UNA SERIE DE JUEGOS QUE RÁPIDAMENTE SE HAN CONVERTIDO EN IMPRESCINDIBLES. ACTUALIZA RÁPIDAMENTE TU COLECCIÓN, PUES LA PRIMAVERA Y EL VERANO VIENEN CARGADOS DE INTERESANTES NOVEDADES. ¿QUÉ? ¿TODAVÍA NO TIENES *SOUL CALIBUR*?

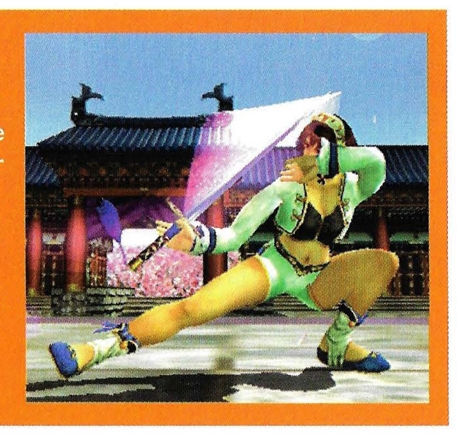
SOUL CALIBUR

El mejor juego de lucha de la historia sin lugar a dudas, y uno de los mejores juegos de todos los tiempos en general (el mejor, de hecho, para muchos). Se trata de la continuación en Dreamcast del fantástico arcade y juego para PSX *Soul Blade*. *Soul Calibur* también fue recreativa antes que título de Dreamcast, pero el juego de consola es infinitamente superior. ¡Sí, sí, créetelo! De los creadores de Tekken.

DC-M 10/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Namco
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Rumble Pack, opción 60Hz
- **A Favor:** Gráficos perfectos, un montón de modos, opciones y personajes.
- **En Contra:** Si alguien encuentra defectos a este juego, es que es imbécil.

Soul Calibur es, por ahora, el único juego absolutamente imprescindible de la máquina de Sega. Se puede sobrevivir sin *Sega Rally 2*, sin *Sonic Adventure*, sin *Virtua Fighter 3tb...* Pero si conoces a alguien que tenga una Dreamcast y no quiere comprar *Soul Calibur*, mátale de nuestra parte.



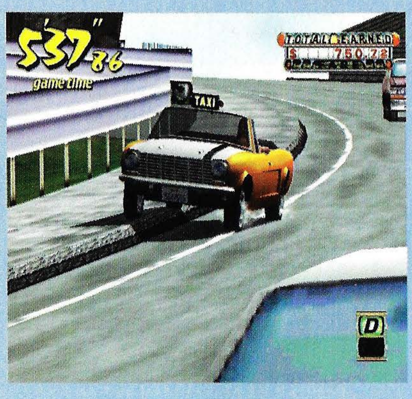
CRAZY TAXI

Tras una larga espera, mil previews y millones gastados en la recreativa, llegó *Crazy Taxi* para dreamcast. Inicias el juego y no tardas mucho en darte cuenta que todas las dudas que podías haber tenido sobre esta conversión eran ridículas. La jugabilidad es enorme y la durabilidad está asegurada gracias a un nuevo mapa y a los geniales retos de Crazy Box. La verdad es que ahora ya tenemos, al menos, dos razones para estar orgullosos de nuestra dremacast: *Soul Calibur* y, claro, *Crazy Taxi*.

DC-M 9/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras: Volantes, rumble pack
- **A Favor:** Mucha acción, gráficos increíbles, gran jugabilidad
- **En Contra:** Tal vez demasiado arcade



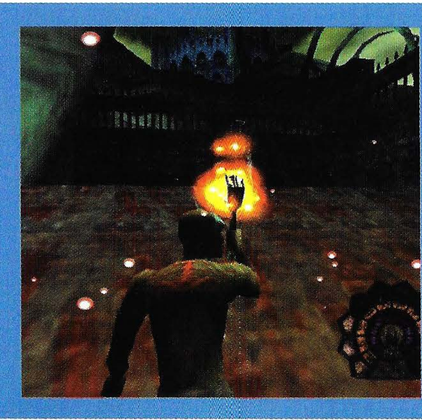


SHADOW MAN

Al igual que *WWS 2000*, éste juego tarda en crear adicción. Es tan grande y complicado que al principio te parece más una tomadura de pelo que otra cosa. A medida que te metes en él vas descubriendo nuevos secretos y ya no puedes parar. El juego se acaba convirtiendo en una experiencia claustrofóbica y espeluznante. Sin duda, *Shadow Man* es la primera gran aventura en 3D para dreamcast. Lo es porque es complicado, inteligente y oscuro.

DC-M 9/10

- Distribuidor: Acclaim
- Desarrollador: Acclaim
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras:
- **A Favor:** Enorme. Un montón de cosas qué hacer. Grandes gráficos y excelente sonido.
- **En Contra:** Tal vez sea demasiado grande para ciertas algunos.



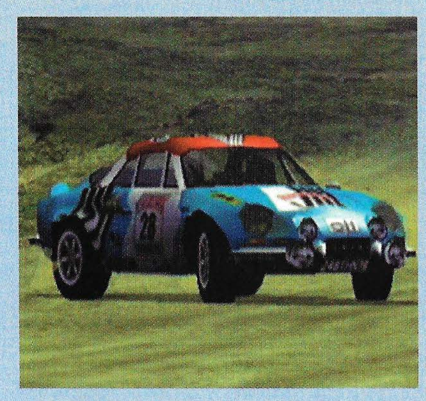


SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

La mejor conversión de un arcade que se ha hecho jamás. La versión para Dreamcast de *Sega Rally 2* no tiene nada que envidiar al arcade original. Más bien todo lo contrario: el arcade tiene cosas que envidiar al juego de consola, porque nuestro gd-rom cuenta con 40 circuitos distribuidos en seis escenarios diferentes.

DC-M 10/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.490 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Volante
- **A Favor:** Gráficos inmejorables, multitud de circuitos, infinidad de coches
- **En Contra:** Carreras al estilo arcade 100% con todo lo que eso conlleva (no hay daños, ni dinero...)





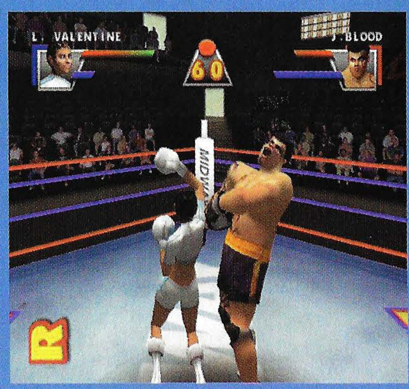
READY 2 RUMBLE

Está siendo un verdadero éxito en todo el mundo, y no es para menos. El primer juego de boxeo para Dreamcast es, también, el primer juego de boxeo realmente bueno de la historia. Su sistema de control no tiene precedentes. Los personajes más simpáticos y variados que puedas imaginar, un presentador real, unos gráficos fabulosos... Este juego es una joya, aunque no te guste el boxeo.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Infogrames
- Desarrollador: Midway
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Opción 60Hz
- **A Favor:** Buenos gráficos, cantidad y calidad de luchadores, un presentador de lujo, ritmo y un control excelente
- **En Contra:** Ganar a la CPU puede resultar demasiado difícil.





SONIC ADVENTURE

La mayor virtud de *Sonic Adventure* es que son seis juegos en uno. Al principio sólo está disponible Sonic, pero a medida que avances en el juego con él, te encontrarás con los otros cinco personajes, que pasarán a estar accesibles en el menú principal. Lo que queda es pura exploración. Se mantiene el aspecto general de los escenarios, pero la distribución de los elementos y los objetivos se transforman completamente.

DC-M 9/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras: opción 60Hz
- **A Favor:** Gráficos fabulosos, seis juegos en uno, durabilidad y variedad
- **En Contra:** Problemillas con la cámara; sensación de espectador en los primeros niveles.



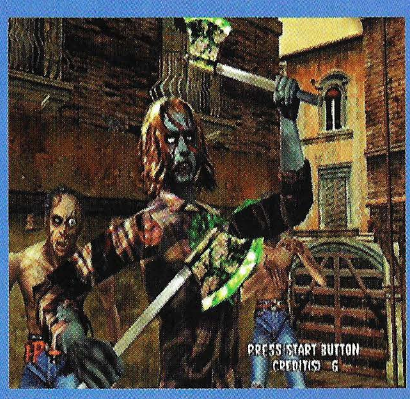


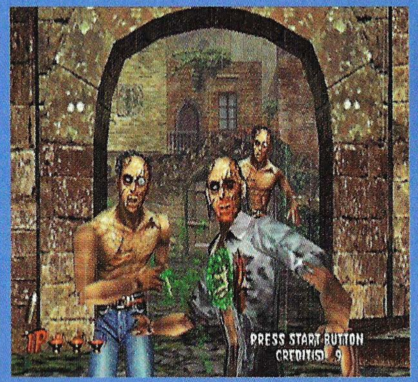
THE HOUSE OF THE DEAD 2

Es tan magnífico, que la primera vez que lo vimos pensamos «bueno, algo tan bestial no saldrá para la próxima consola de Sega. Ya ves, las apariencias engañan: sí ha salido para Dreamcast, y no se diferencia prácticamente en nada. El secreto de la magnífica conversión de este título se lo debemos a la placa Naomi, en la que está basada la recreativa. Dreamcast utiliza un sistema casi idéntico.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.490 Ptas. Con pistola 13.990 Ptas
- Jugadores: 1-2
- Extras: Pistola y rumble pak
- **A Favor:** Gráficos idénticos a los de la recreativa, muchas rutas, fabuloso modo para dos jugadores.
- **En Contra:** Difícil.





VIRTUA FIGHTER 3TB

No es la mejor conversión de la historia, la verdad. No obstante, Sega tampoco ha pretendido disimularlo, y por eso ha incluido un modo historia que te permite ver cómo ha evolucionado la serie. Los escenarios del juego no son los mismos que los de la recreativa y los personajes están modelados con algunos polígonos menos. Estos detalles carecen de importancia porque el resultado es magnífico.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Ninguno
- **A Favor:** Rápido, dinámico, intuitivo, estratégico, realista, completo, largo, complejo.
- **En Contra:** No es gráficamente exacto al arcade; la jugabilidad no se diferencia lo suficiente de la de *VF2*.



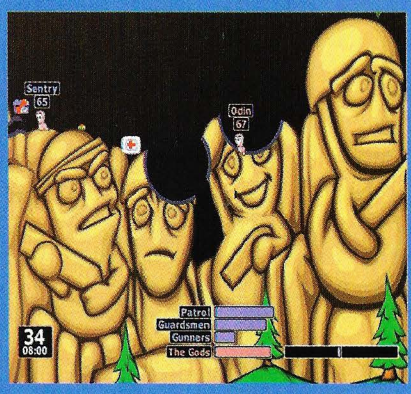


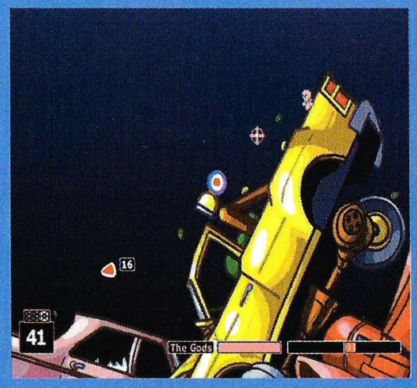
WORMS ARMAGEDDON

Cualquiera que busque diversión sin fin con esa panda de descerebrados que tiene por amigos debería comprar este juego. Es tan divertido, complicado y adictivo que pronto te olvidas que los gráficos son en 2D. Además, tiene un montón de armas, algunas de ellas puro surrealismo. En un mundo cada vez más obsesionado con el realismo, *Worms* es un soplo de aire fresco y una fuente inagotable de risas.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Infogrames
- Desarrollador: Team 17
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras:
- **A Favor:** Es un reto, un juego muy largo. Gran modo multijugador. Montones de armas. Burros
- **En Contra:** Gráficos en 2D. Las misiones para un jugador son demasiado difíciles.



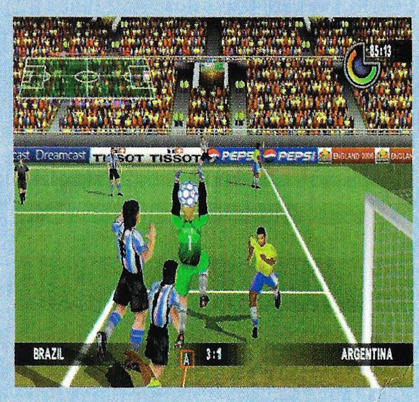


WW SOCCER 2000

De entre todos los juegos de fútbol hasta ahora aparecidos para dreamcast, éste es el más real y, por consiguiente, nuestro preferido. Para los que sólo buscan un juego rápido en el que puedas marcar de chilena desde el córner, *WWS 2000* no es recomendable. En cambio, si tienes el tiempo y la paciencia que el juego requiere, las gratificaciones son notables. Dominarlo es amarlo.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Silicon Dreams
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras:
- **A Favor:** Gran sistema de pase y disparo, realista, grandes gráficos y un montón de equipos y competiciones
- **En Contra:** Demasiado lento.





UEFA STRIKER

UEFA Striker es el primer juego de fútbol en aparecer para DC, un simulador que trata de combinar las opciones de *FIFA* con la jugabilidad de *ISS Pro*. Casi lo consigue. Para ser una primera versión es buenísimo, así que esperamos ansiosos la secuela, ya que con un par de retoques, éste puede convertirse pronto en indispensable. Éxito asegurado y existencias agotadas en nuestro país.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Infogrames
- Desarrollador: Rage
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras: VM, 60Hz
- **A Favor:** Buenos gráficos jugabilidad fluida. Gran modo de entrenamiento
- **En Contra:** Falta de movimientos y modo muy confuso para cuatro jugadores.





POWER STONE

Durante los primeros meses de vida de DC ha sido un éxito de ventas, así como un favorito de gran parte de la crítica. *Power Stone* es un juego de pelea en 3D. Con escenarios extraños y personajes curiosos. Falto de longevidad en el modo para un jugador, pero adictivo en familia. Éste es uno de aquellos juegos que son muy fáciles de empezar a dominar, pero dificílisimos de llegar a dominar por completo.

DC-M 9/10

- Distribuidor: Eidos
- Desarrollador: Capcom
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: VM
- **A Favor:** Extremadamente original. Fácil de jugar y muy bonito
- **En Contra:** Demasiado fácil de com pletar





ZOMBIE REVENGE

Otra conversión arcade. Y otro resultado de arcade puro y duro. Este juego viene para seguir con la bonita tradición de esta máquina de ofrecernos nuevos zombies cada mes. Con los movimientos de *Virtua Fighter*, con un montón de armas, esto es como *un House OF The Dead* en tercera persona. Lucha y aniquilación de zombies en un juego que se desmarca de la moda del terror para crear algo ciertamente divertido y adictivo.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras:
- **A Favor:** Grandes enemigos, brillantes gráficos, muchas armas y muchos movimientos
- **En Contra:** Tiene zombies pero no es un juego de terror.





RE-VOLT

Re-Volt es, probablemente, el mejor juego de coches teledirigidos nunca creado. Con unos gráficos que valen una vida y media, infinidad de pistas y un montón de coches, este pequeño mamón es más difícil de dominar que una novia respondona. El reto es enorme, el manejo es, simplemente, genial y los power ups son de lo más desquiciado. En fin, una verdadera joya, cuyo único problema es que puede llegar a ser demasiado frustrante.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Acclaim
- Desarrollador: Probe
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras: Volante, rumble pack
- **A Favor:** Muchos coches y circuitos. Editor de pistas. Grandes gráficos.
- **En Contra:** Demasiado difícil, CPU asesina.





STREET FIGHTER ALPHA 3

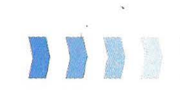
Capcom actualiza sus famosas series con este juego. Bueno, las actualiza sólo un poco, pues por muy fantásticos que sean los movimientos, geniales los personajes y creativos los entornos, *Street Fighter Alpha 3* sigue siendo en 2D. Esto provoca que uno acabe de jugar a este juego y, sí, se lo ha pasado muy bien, pues es una creación de quienes entienden la lucha mejor que nadie, pero si has jugado a *Soul Calibur* ya no puedes volver a las 2D.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Virgin
- Desarrollador: Capcom
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras:
- **A Favor:** Conversión perfecta, un montón de acciones y gran velocidad
- **En Contra:** En contra: 2D, algo sobado







"El objetivo aquí es el realismo. Estamos creando una simulación que recrea a la perfección la física de todos los coches licenciados en nuestro juego"

■ Takeshi Nimura



■ Antorchas: **Los efectos de las luces han sido cuidados hasta el último detalle por los creadores de *Sega GT***



■ Una mezcla interesante: **Si esta imagen es representativa, el juego tendrá coches de carreras y de carretera compitiendo a la vez.**



■ Vida nocturna: **Los escenarios nocturnos iluminados por las luces de los coches tienen un aspecto fascinante.**

Hideshi Tatsuno

Takeshi Nimura



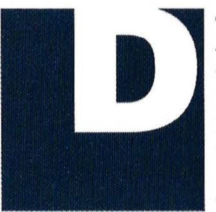
"Ha sido importante centrarse en los aspectos de simulador de GT, para que así la gente pueda reconocer las diferencias de manejo de cada coche y se diviertan"

Hideshi Tatsuno

Sega GT

Foto: Hiroki Izumi

¿Gran Turismo? ¿Qué es eso? DC-Magazine entrevista a los creadores de *Sega GT.*



Desde Japón, en la lanzadera, un misil intercontinental está a punto de salir con rumbo al mundo occidental. *Sega GT: Homologation Special* ya vuela alto con la misión de hacer temblar la industria de los videojuegos. De momento, todo va exactamente como estaba planeado y, con él, todos los fans de los juegos de conducción que no posean una dreamcast van a odiarse. Está previsto que este misil homologado llegue a nuestras tierras en otoño, pero primero tiene una misión: hacer tanto daño como pueda a la PS2 el mes de su lanzamiento en Japón.

Sega GT está especificado para ser el gran rival *de Gran Turismo 2000* y, sin duda, va a ser uno de los grandes racers de este año. Sabiendo esto, no nos quedaba más que entrevistar a los responsables de tamaño juego. Nos sentamos con el director Hideshi Tatsuno y el productor Takeshi Nimura. Tras ver las primeras imágenes y, sobre todo, después de hablar con ellos, os podemos asegurar que la espera va a ser larga. Menos mal que ya casi está aquí *Metropolis Street Racer.*

***Sega GT* apareció en nuestro radar hace relativamente poco. ¿Cuándo empezó el proceso de desarrollo?**

Hideshi Tatsuno: El juego empezó a desarrollarse hará dos años.

¿Se trata de un proyecto muy grande?

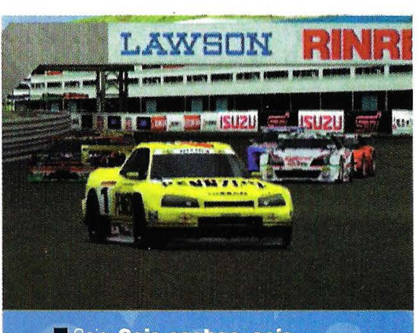
HT: Al principio estaban involucradas unas 40 personas. Algunos más se han unido desde entonces. Ha sido muy inportante asegurarse de que la programación ha sido la correcta para todos los modelos de coche.

¿Es este un nuevo tipo de racer para Sega?

HT: La mayoría de los juegos de carreras de Sega han sido siempre arcades y la mayoría de ellos se han concentrado básicamente en la velocidad y la competición. En esta ocasión ha sido vital el concentrarse en la simulación para que la gente pueda reconocer las diferencias en el manejo de cada coche, y con ello apreciar más el juego. Este nivel de simulación es la diferencia primordial entre *Sega GT* y el resto de los juegos de carreras de la compañía.

¿En qué se diferencia el proceso de desarrollo de Sega GT del llevado a cabo con otros arcades tradicionales?

Takeshi Nimura: Bien, aquí nos centramos en el realismo. Estamos creando una simulación que imita a la perfección a la realidad. Las leyes físicas son lo primordial aquí, y ahí está la diferencia básica. Debimos estudiar los pesos de los coches y cómo eso afectaría a su movimiento y a sus reacciones a altas velocidades. Recibimos mucha información y, además, hicimos un exhaustivo trabajo de campo con conductores reales en coches reales. Queremos un simulador perfecto. Para ello utilizamos un gran procesador de datos y la última tecnología de la industria automovilística. El juego acaba describiendo la última tecnología con gran exactitud. De hecho,



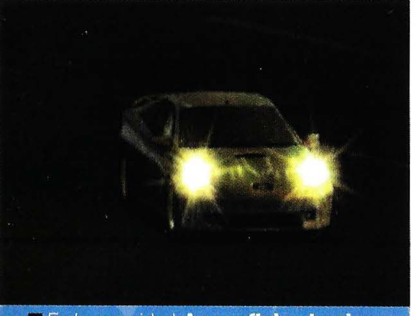
Seis: **Seis coches, seis. Todos estos son los que estarán en pantalla a la vez.**

"*Sega GT* tiene una cuenta de polígonos mucho mayor que la de *Sega Rally 2*. Nos hemos pasado más de un año trabajando los efectos visuales de los coches"

Hideshi Tatsuno



A muerte: **Esperemos que las carreras en *Sega GT* sean apretadas y competitivas como esta imagen sugiere.**



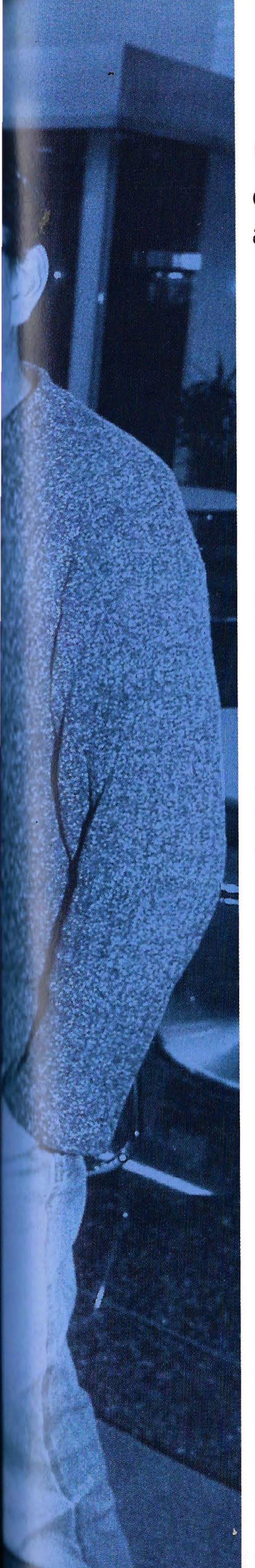
En la oscuridad: **Los reflejos luminosos en tiempo real deberían convertir las carreras nocturnas en *Sega GT* en algo espectacular.**



El paraíso de los polígonos: **La media de polígonos por coche es de 1500. Esto significa coches bien definidos y sin pop ups.**

Iconos modernos: **La gama de coches está totalmente actualizada, con la inclusión de novísimos modelos como este MR2.**

Giro occidental: **Los creadores de *Sega GT* están tratando de incluir coches americanos y europeos, aparte de los japoneses.**





"Este juego te trae la posibilidad de optimizar tu coche, conducirlo y hasta adaptarlo a cada carrera. Esto es algo único en dreamcast."

Hideshi Tatsuno



parece diseñado para gente que trabaja en la industria.

¿Condujisteis algún coche durante el desarrollo?
HT: Sí, por supuesto

¿Destrozasteis alguno?
HT: No. Lo que pasa es que nos tocó probar los coches que nadie quería.

¿Cuál es vuestro preferido?
HT: Bien, es un coche japonés (ríen), un Toyota. Hay cinco fabricantes en el juego y todos ellos son japoneses.

Tradicionalmente, Sega no parece haberse preocupado mucho por los simuladores hasta la llegada de *F355*. ¿Cuál es la importancia de *Sega GT* y qué influencia puede tener? ¿Se lo debe todo a *Gran Turismo*?
HT: Creo que es muy importante para Sega el tener un verdadero simulador para consolas. Sí, admito que *Gran Turismo* ha sido una influencia, pero nuestro juego lleva a este tipo de creaciones a otro nivel. Nosotros permitimos la puesta a punto sólo para la carrera. En general, creemos que es una experiencia única sólo en DC.

Comparadas con las más bien escasas posibilidades de puesta a punto de *Sega Rally 2*, ¿cómo son las de *Sega GT*?
Es como comparar adultos con niños. Aquí hemos desarrollado una cosa llamada carzzeria (como una pizzeria pero con coches), que es un garaje en el que puedes modificar todos los aspectos de tu coche. Esto sigbifica que puedes diseñar un coche especialmente para derrotar a otro.

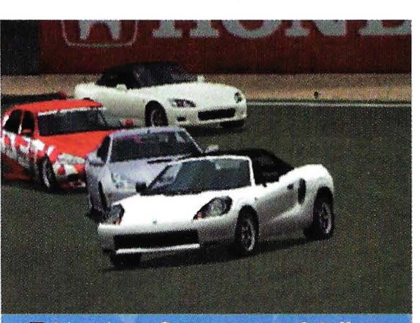
¿Esta comparación también se puede llevar al aspecto gráfico?
HT: Sí, por supuesto. Los gráficos de *Sega GT* son considerablemente mejores. Tiene muchos más polígonos que *Sega Rally 2*. Nos pasamos un año entero centrados en los gráficos de los coches. Por ejemplo, los efectos de luz fueron diseñados una y otra vez



Abolladuras: **El conducir sin cuidado puede acabar dañando en demasía a tu coche. Y lo pagarás.**

hasta conseguir que fueran lo más cercanos posible a la realidad.

¿30 o 60 fps?
HT: Nos estamos concentrando en conseguir 60fps. De cualquier modo, no queremos comprometer los gráficos y sus efectos. Aquí hay tres cosas que considerar: los propios gráficos, las especificaciones de la simulación y el uso de texturas reales. Para conseguir la simulación perfecta, la programación de los gráficos debe tomar y ofrecer mucho. Sobre todo, no queremos perder efectos visuales, no vamos a comprometer eso. Con algo como las texturas debemos acercarnos lo más posible a la realidad, lo que pasa es que para conseguirlo tal vez debemos renunciar a los frames. De cualquier modo, seguimos buscando los 60fps.



A la cabeza: **Con curvas y detalles como éste, *Sega GT* va a ser el líder indiscutible de este sobrepoblado género.**

¿Cuántos polígonos tendrá cada coche? ¿Y cuántos habrá en pantalla a la vez?
TN: Diría que más o menos estamos utilizando unos 1.500 por coche. Habrán hasta seis coches en pantalla, ése es el número total en cada carrera.

¿Qué modos podemos esperar que el juego tenga?
HT: Habrán dos modos de juego principales. El primero es un simulador muy profundo que puedes disfrutar durante mucho tiempo, meses, diría. El otro será un modo más fácil y accesible en el que coges un coche y empiezas a correr.

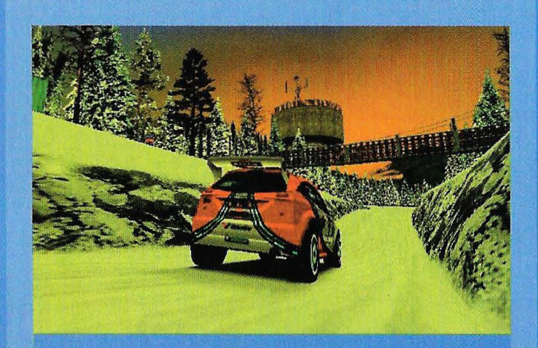
¿Podéis decirnos qué planes tenéis para que *Sega GT* se pueda jugar online?
HT: En Japón habrá rankings en los que podrás luchar contra el crono online a través de la red dreamcast, hasta que tus tiempos se muestren. Además, estamos trabajando en la posibilidad de descargar lo que nosotros llamamos data fantasma, que se trata de los datos del coche de tu rival. Así que si te conectas y corres, cuando has terminado puedes meter tu data en la red y alguien puede descargarla y correr contra ti. En la versión para el resto del mundo esperamos poder facilitar carreras completas online. Actualmente, carreras de este tipo con hasta seis corredores serían muy difíciles de implantar en Japón.

Para acabar, ¿tenéis más planes para la versión occidental?
HT: Bien, nos vamos a concentrar en incorporar coches y fabricantes occidentales aparte de los japoneses. Esto debería asegurar el éxito en EE.UU.

De hecho, nosotros preferimos los coches japoneses...
HT: Bueno, hay muchos de esos para elegir (ríe)

Carrera

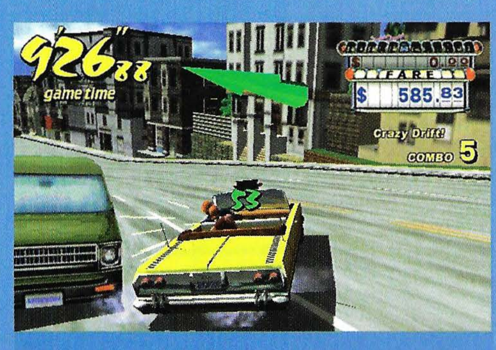
Tras la sequía de buenos juegos de conducción de 1999, el 2000 promete ser un año memorable para este género. Acelera, pues éste va a ser un viaje para recordar. *Sega GT: Homologation Special* no va a ser el único título que va a acabar con la dominación de *Sega Rally 2* en las listas. Aquí os damos una breve lista de lo que viene. Algunos de los juegos aquí nombrados han sido confirmados por sus desarrolladores, algunos no, pero es casi seguro que todos llegarán a tu dreamcast.



Colin McRae Rally 2

- **Editor:** Codemasters
- **Origen:** Gran Bretaña
- **Desarrollador:** Codemasters
- **A la venta:** Finales del verano

Teniendo en cuenta la brillantez de la serie de *TOCA: Touring Cars* y el original *Colin McRae Rally*, la idea de una segunda parte de este clásico nos hace irnos a la cama cada noche con una gran sonrisa. Las primeras imágenes del juego para PC han provocado que bastantes creadores hayan abandonado la idea de seguir desarrollando juegos de carreras. Esperad que la versión para dreamcast sea incluso mejor, con la posibilidad de juego online. Además, parece ser que el control es sublime, lo que siempre es bueno de saber.



Crazy Taxi

- **Editor:** Sega
- **Origen:** Japón
- **Desarrollador:** Sega
- **A la venta:** Ya

Bueno, este ya lo conocéis. De hecho, si no sabéis nada de él es que habéis estado viviendo en otro planeta durante los pasados meses. Si habéis hecho los deberes, cuando leáis esto ya os lo habéis comprado y, por tanto, ya podréis decir que tenéis uno de los mejores juegos nunca creados. Si no, parad de leer y corred a la tienda. *Crazy Taxi* es el primer gran juego del siglo, y con él se inicia este magnífico año de racers que nos espera. Una conversión de Naomi casi pefecta, con mapas nuevos y subjuegos. Un clásico instantáneo.

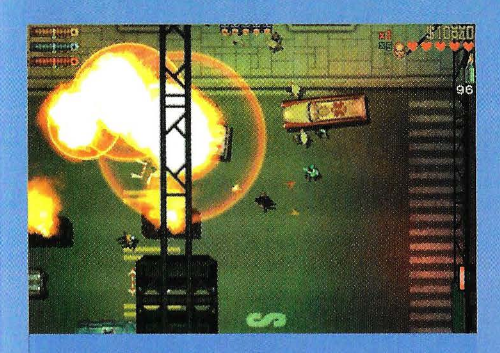




Ferrari 355

- **Editor:** Sega
- **Origen:** Japón
- **Desarrollador:** Sega
- **A la venta:** Verano

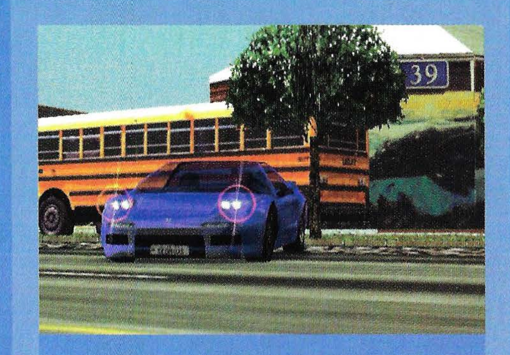
F355 fue uno de los primeros juegos en utilizar la placa Naomi y es una verdadera maravilla de la técnica, tanto en hardware como en jugabilidad. El arcade original posee tres pantallas, lo que en un principio parecía que imposibilitaba la aparición del juego en dreamcast. De cualquier modo, ahora que la nueva versión con una pantalla ha llegado, la conversión ya parece inevitable. Se trata, sin duda, de uno de los racers más complicados y realistas que existen.
Supervisado por Yu Suzuki, el creador de *Shenmue*, *F355* llegará este verano a DC. Además, el genio parece que también está trabajando en una versión nueva del gran clásico *OutRun*.



Grand Theft Auto 2

- **Editor:** Rockstar
- **Origen:** Gran Bretaña
- **Desarrollador:** DMA Design
- **A la venta:** Abril

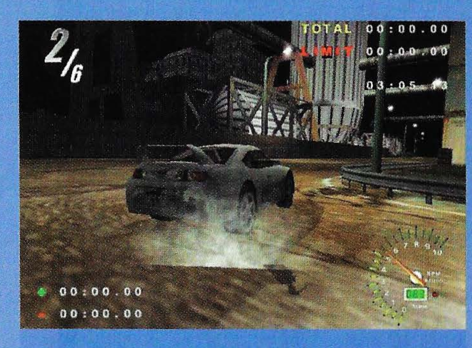
Este juego ya es un éxito enorme en PC y PSX. Y es que poco más se puede decir sobre este desquiciado racer que ya nos se haya comentado. Roba coches, forma bandas y destroza cosas.
Los creadores prometen que, gráficamente, será, como mínimo, igual que la versión para PC. Además, esperamos que *GTA 2* sea uno de los primeros títulos para DC en ofrecer juego online como dios manda. Y es que en PC el modo para más de un jugador era de lo más destacado.



Metropolis Street Racer

- **Editor:** Sega
- **Origen:** Gran Bretaña
- **Desarrollador:** Bizarre Creations
- **A la venta:** Marzo

Uno de los juegos sobre los que más se ha hablado desde que el Sr. Rubik inventara su famoso cubo. *MSR* ofrece coches reales en escenarios reales y te permite conducir a velocidades de lo más ilegal a través de áreas de Londres, Tokio y San Francisco, todas ellas definidas con más de 30.000 capturas. Esperamos mucho de este juego y, después de tanto hablar, no puede ser si no sublime.



Midnight GT

- **Editor:** Desconocido
- **Origen:** Gran Bretaña
- **Desarrollador:** Rage
- **A la venta:** Por confirmar

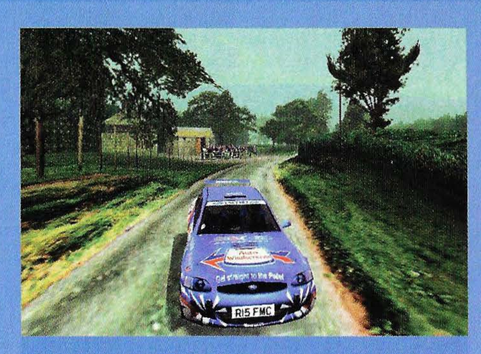
Como el título ya revela, *MGT* intenta seguir los pasos de ese monstruo que es Gran Turismo. De cualquier modo, detrás de los adaptables motores y las licencias, *MGT* busca una temática diferente.
Aquí formas parte de la liga Midnight en las calles de Japón. Y, claro, todo se desarrolla por la noche, cuando no hay tráfico, por lo que el ingenio de 3D no deberá soportar montones de coches.
Las carreras son de punto a punto y en circuito.



Off Road

- **Editor:** Desconocido
- **Origen:** Gran Bretaña
- **Desarrollador:** Rage
- **A la venta:** Por confirmar

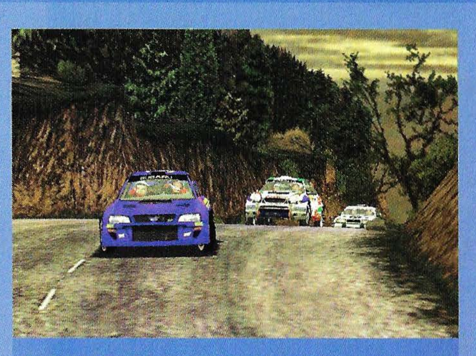
Todavía más retrasado en su proceso de desarrollo que *MGT*, el otro racer de Rage comparte características con *Buggy Heat*. Esperemos lo mejor, pues Heat no es un mal juego, pero le falta facilidad de manejo y espectacularidad.
El juego de Rage utiliza un sistema avanzado de 3D para reproducir el movimiento de los coches. Además, habrá una amplia selección de vehículos, todos ellos mejorables.



Rally Championship

- **Editor:** Desconocido
- **Origen:** Gran Bretaña
- **Desarrollador:** Actualize
- **A la venta:** Por confirmar

Cuando salió este juego en PC, la crítica fue unánime: era una obra maestra (Edge le dio un 9 sobre 10, y son muy duros). Y es que la creación de Actualize es, más que ningún otro, un simulador. El manejo de los coches es extremadamente realista, lo que llevará a mucha gente a encontrar el juego demasiado difícil. Visualmente, es espectacular y en PC requiere un Pentium de gran potencia para funcionar con suavidad. Además, reproduce las pistas del mundial a la perfección.



V-Rally 2

- **Editor:** Infogrames
- **Origen:** Francia
- **Desarrollador:** Infogrames
- **A la venta:** Verano

Un racer arcade del estilo de *Sega rally 2*. Este juego esté disponible en PSX desde el septiembre pasado, lo que difícilmente explica por qué los jugadores de dreamcast deben esperar casi un año para poder jugarlo. De cualquier modo, se espera de él mucho más de lo que daba en PSX (que ya era mucho), y no sólo por la mejora inevitable de los gráficos, sino por un sistema de control superior. Bueno, al menos eso es lo que nos prometen. Las imágenes son bonitas.

SHENMUE

(SEGUNDA PARTE)

Continuamos con el reportaje sobre el juego más grande jamás creado, el rey de la aventura, el colmo del rol, la repanocha de las películas interactivas, el bokepasa de las consolas y el requete-quéte de las revistas.

l mes pasado te contamos un montón de cosas sobre *ShenMue*: quién es su creador y qué otros grandes juegos ha hecho, cómo se ha ideado el mundo de *ShenMue*, con qué medios se ha programado, un breve resumen del argumento... Te hemos contado un montón de cosas, pero aún queda otro montón más que contar. Por ejemplo, en qué consiste el juego propiamente dicho, qué tipo de cosas puedes hacer en él, por qué es el título más grande jamás creado...

Agárrate con fuerza a tus pantalones, porque nos vamos a dar una vuelta por el mundo poligonal más real jamás creado.

PRESENTE

Si en el número anterior te contamos todo sobre el pasado de *ShenMue* —historia, diseño, programación, creadores— y algo del presente —lo que habíamos visto del juego, el argumento, el sistema QTE—, este mes te contaremos más cosas sobre el juego propiamente dicho, en el presente, y sobre lo que nos depara el futuro.

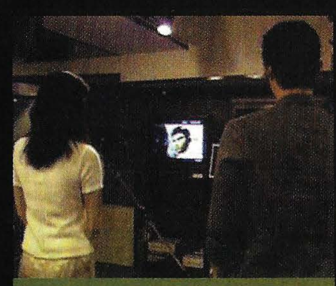
MÚSICA

Sí, ya sabes que es un juego de AM#2, con lo que el aspecto imponente está asegurado; y también sabes que es de Yu Suzuki, con lo que se asegura una dirección fabulosa y una profundidad argumental que echa pa'tras, pero ¿qué es un juego de aventuras y rol sin una buena banda sonora? Si la música es lo único bueno que tiene la serie *Final Fantasy* y se ha vendido como se ha vendido, imagínate cómo debería ser la banda sonora de un buen juego. O, en este caso, del mejor. El señor a quien Yu Suzuki ha encargado la elaboración de la música para *ShenMue* se llama Yuzo Koshiro, y es un compositor japonés casi legendario.

Este buen señor lleva más de diez años elaborando música para videojuegos, y es posiblemente la persona con más experiencia en este campo del mundo. Yuzo Koshiro, hombro con hombro con la gente de Sega, ha creado todas las melodías del juego y ha ideado muchos de los efectos de sonido.

La música que proviene de los bares del final de la calle, que suena un poco más alto a medida que te acercas o más bajo cuando se aleja la cámara; los ladridos de un perro, el sonido de las cadenas de las bicis al pasar, los maullidos de un gato callejero que tiene frío... Todo eso, combinado a la perfección, forma una parte importante de la profundidad de *ShenMue*, aunque en muchos casos uno no se dé cuenta. Y, por supuesto, las cintas de música que encuentras en tu habitación o compras en las tiendas para después oírlas en tu cassette portátil, también son composiciones suyas.

Te bastará con escuchar la música de la secuencia introductoria para entender por qué este señor es tan aclamado en Japón...



El señor Koshiro, dirigiendo el cotarro sonoro.



Si llamas a una puerta cualquiera, es casi seguro que hay alguien en casa. Y si hay alguien, te contestará. Y si lo hace, en cada puerta será con una voz distinta. El trabajo de sonido de ShenMue *merece un Óscar.*

SISTEMA DE CONTROL

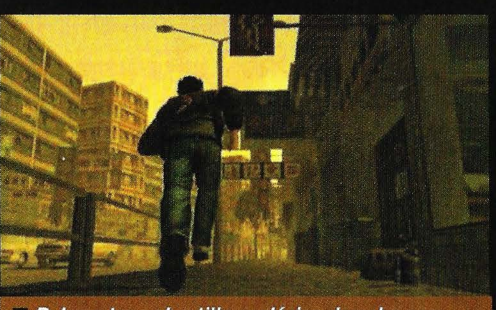
Una de las cosas que más extrañas resultan al empezar a jugar con *ShenMue* es el sistema de control, bastante «raro». Como de costumbre, es cuestión de acostumbrarse. Tanto es así, que después de un par de horas, si pruebas cualquier otro juego de aventuras en 3-D, su control te resultará incómodo y poco intuitivo. Básicamente, el juego se controla con cuatro botones: A y B, para aceptar y cancelar; y los dos gatillos analógicos, para caminar y mirar en primera persona. El resto de los controles son complementarios. El stick analógico sirve para mover la cámara. O mejor dicho, para mover *la cabeza* de Ryo, el prota. Cuando giras la cámara, Ryo gira la cabeza para mirar hacia donde quieres. Puedes ir caminando hacia delante, pulsando el gatillo derecho, y mirar hacia los lados con el stick. Es más o menos como pasear en la vida real: puedes caminar y mirar hacia los lados, pero si miras hacia un lado demasiado rato, corres el riesgo de pegártela contra una farola. Sí, como en la vida real. ¿Por qué el botón para avanzar es analógico? Pues porque el personaje avanza de forma analógica. Si aprietas tan sólo unos milímetros el gatillo derecho, Ryo camina despacio; si lo pulsas hasta la mitad, camina rápido; y si lo aprietas del todo, corre. Más o menos como en un juego de carreras. Es posible que al principio creas que no vas a acostumbrarte nunca, pero insistimos en que es cuestión de minutos. Al cabo de una hora ni siquiera tienes que pensar en qué botón sirve para cada cosa, te sale solo.

El gatillo izquierdo, que como te decíamos sirve para mirar en primera persona, también se utiliza para encontrar las áreas interactivas. Por ejemplo, si estás en medio de una calle y mantienes el botón pulsado, podrás utilizar el stick analógico para mirar a tu alrededor (hasta donde te permita la movilidad del cuello del personaje, recuerda). En cambio, si te colocas frente a un armario y presionas el gatillo izquierdo, la cámara se moverá automáticamente al elemento interactivo más cercano: el cajón que tengas delante. Con el cajón en el centro de la pantalla, podrás pulsar A para abrirlo y ver qué hay en su interior, B para volver a la vista en tercera persona normal, o una dirección para mirar otro cajón (encima, debajo, a la derecha o a la izquierda). Esto, que en principio podría parecer falta de libertad, es una de las mayores virtudes del juego. *ShenMue* es tan grande, que tener que averiguar por ti mismo qué elementos son interactivos y cuáles no sería una tarea que duraría años. Si te acercas a una pared y pulsas el gatillo, verás directamente que sólo puedes accionar la llavera de la luz, y no tendrás que perder tiempo comprobando si hay una pared falsa, una puerta secreta escondida, etc. Pulsas, miras hacia los lados y ves todo lo que se puede accionar, mirar o tomar: una llavera, una lámpara, un objeto y un interruptor. Ya está. Interactiva con los cuatro elementos si quieres y podrás irte, con la seguridad de que no te has dejado nada por mirar. Es un ahorro de tiempo enorme, y te aseguramos que cuando lleves tres o cuatro habitaciones (sin salir siquiera de tu casa), lo agradecerás. Por último quedarían por mencionar los botones X y Z, que sirven para acceder a dos menús. Uno de ellos te lleva al menú de objetos, que es de alguna manera «el conjunto de bolsillos de tu ropa». Allí encontrarás todos los objetos que hayas recogido en el juego, tu dinero, los pergaminos con la lista de artes marciales que has aprendido, etc. Y el otro menú es tu cuaderno, un diario. Éste es el diario en el que Ryo apunta sus avances en el juego, sus objetivos, sus misiones, los números de teléfono de la gente, etc. Imagina que vas a hablar con el tendero de una hamburguesería, preguntando por los matones que acompañan a Souryu. El tendero te contesta que debes praguntarle a «quien sea», que sale de trabajar de «no sé dónde» a la hora «tal», y te da su teléfono. Tu personaje apunta en el cuaderno el nombre del tipo, el número de teléfono y la hora a la que estará en casa. Después, cuando veas en el reloj que es la hora indicada, sólo tendrás que buscar una cabina de teléfono, sacar el cuaderno, mirar el número y llamar para preguntar por «quien sea». Aunque claro, para eso necesitarás una moneda. No te lo habrás gastado todo en el salón recreativo, ¿no, figura? Recuerda que tienes una venganza que llevar a cabo...

Como ves, con un sistema de control muy básico, se pueden hacer infinidad de cosas. Para llamar por teléfono, te acercas a una cabina y pulsas A. Para hablar con alguien, te acercas a él y pulsas A. Para poner un disco en una Juke Box, te acercas a la máquina, pulsas A para echar una moneda y eliges la canción de una lista. Fácil. Para ojear el paisaje, stick. Para estudiar objetos, personas, etc., un stick. Para avanzar, el otro. Y si hace mucho rato que estás dando vueltas y ya no te acuerdas de qué tienes que hacer, sacas el diario y lo miras. Esto es un *simulador de vida normal*, no cabe duda.



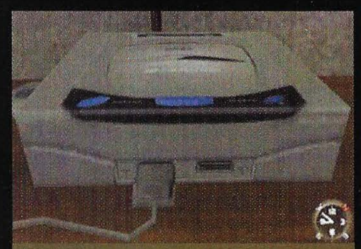
A veces tendrás que pulsar A más de una vez, para «mantener una conversación», intercambiando frases.



Pulsa a tope el gatillo analógico derecho para hacer correr a Ryo.

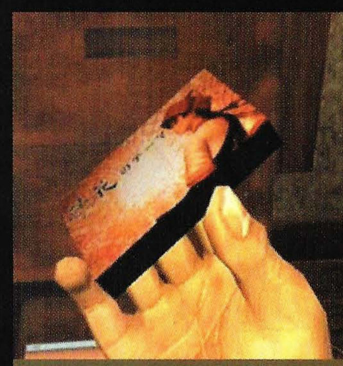
EL DINERO

Sin duda el dinero es una parte importante en el mundo de *ShenMue*, como en el mundo real. Para llamar por teléfono, necesitas dinero —a no ser que llames desde casa, como sueles hacer también en el mundo real—; para comprar objetos, necesitas dinero (aunque muchos de ellos los podrás obtener gratis con un poco de suerte y muchas ganas de explorar y probar minijuegos); para divertirte en el salón recreativo, necesitas dinero; para comprar pergaminos con clases de artes marciales, necesitas dinero... Vamos, por si no lo has pillado: que necesitas dinero.
Al principio del juego esto no es un problema, porque Ine, la señora que cuida de ti a modo de mamá, te da un sobre con algo de pasta todas las mañanas.
Es el dinero que dejó tu padre antes de morir, no mucho, pero te llegará para ir tirando. Cada mañana, Ine te da un sobre con 5.000 créditos, y si quieres ahorrar, tendrás que acostumbrarte a pasar el día sin gastar mucho. Lo malo es que un día sin gastar dinero se hace muy largo —otra vez como en la vida real—, y al final siempre acabas enganchado a un arcade, fundiendo monedas...
Pero, como en la vida, esa suerte no te durará siempre. Al final llegará un momento en el que deberás irte de casa, a la gran ciudad. Nada menos que a la zona industrial y pesquera de Yokosuka. Allí no tendrás a Ine para darte dinero todos los días. Ni siquiera contarás con una cama gratis donde acostarte siempre que quieras: deberás buscar una pensión y un trabajo. Apriétate el cinturón, busca un sitio barato en el que dormir y gánate el pan como todo hijo de vecino. Está claro que a Yu Suzuki no le gustan los niños mal criados...
Cuando hayas ahorrado —¡porque encima hay que ahorrar!— el dinero suficiente, deberás comprar un billete de autobús que te llevará a Hong Kong, China, en el que será el segundo juego.
Más vale que te acostumbres a jugar con la Saturn que tienes en casa, en lugar de gastar dinero a lo bobo.


Si quieres jugar con videojuegos dentro del juego sin gastar demasiado dinero, confórmate con los juegos de Saturn que consigas.



Llamar desde una cabina cuesta dinero, llama desde casa.

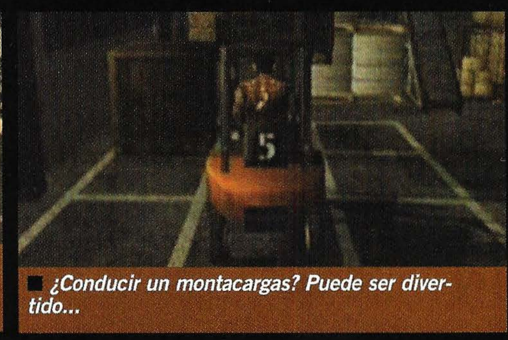

Puedes comprar cintas para oír música, pero es más barato oír las que ya tienes en la habitación...


Si sigues jugando con maquinitas a todas horas, jamás tendrás un duro.

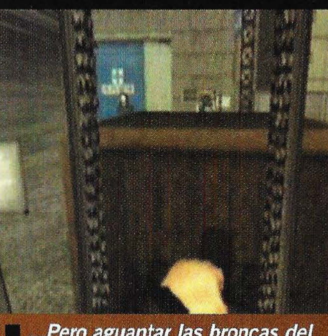
TRABAJO

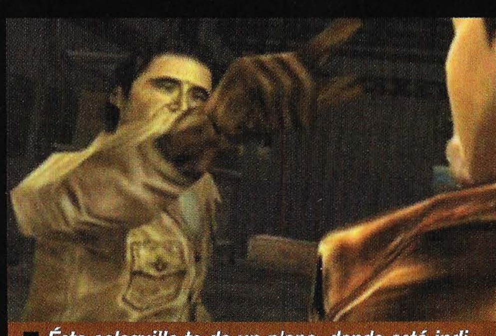
Ya lo has oído. O leído, mejor dicho. Bueno, es igual. Necesitas un curro. Algo temporal, para ganar pasta y marcharte a Hong Kong. Lo justo para mantenerte y hacer algo de dinerillo. ¿Y dónde hay trabajo siempre? Pues donde nadie quiere trabajar: en el puerto.
Tendrás que buscarte la vida en Yokosuka, como mozo de carga.
La buena noticia es que no tendrás que cargar pesos a mano, sino *a máquina*, con un montacargas.
El encargado te dará las instrucciones sobre cómo manejar la máquina y a qué almacén deberás llevar las cajas cada día. Ocho horas, nada más y nada menos, currando como un... Bueno, bueno, no te enfades. Recuerda que el tiempo en *ShenMue* está un poco acelerado. La jornada de ocho horas virtuales no llega a ser una hora real, jugando.
Además, el curro es divertido: conducir, parar, cargar, subir carga, dar la vuelta, transportar carga al almacén, colocarte en el lugar adecuado, bajar carga, retirarte, volver a por más...
La mala noticia es que, también como en los currelos de verdad, cobras una miseria. Lo justo para ir tirando. Menos mal que en el curro hay buen rollo, y la gente es bastante maja. Podrás hacer algunos amiguetes y, para ganar pasta extra, apostar. ¡Sí, has leído bien! Podrás apostarte una pasta a las carreras. Carreras de montacargas. Cuando el jefe no os vea, todos los mozos os lo pasaréis pipa echando carreras con los montacargas en el polígono de almacenes, dando vueltas en un circuito improvisado. No es nada fácil ganar a estos tipos, porque llevan años conduciendo esos cacharros, pero con el tiempo lo conseguirás. Practica mucho y, cuando controles, apuesta. Sólo así serás capaz de hacerte con el dinero necesario para pagar la pensión y comprar el billete a Hong Kong.


Ahorra cuanto puedas para poder dejar este maldito puerto cuanto antes...



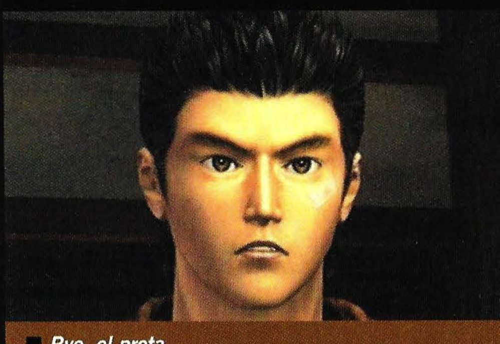
¿Conducir un montacargas? Puede ser divertido...


...Pero aguantar las broncas del jefe, no mola.


Éste coleguilla te da un plano, donde está indicada la ruta que debes seguir.

LOS PERSONAJES

Ya los vas conociendo de vista, ¿no? Pero, por si acaso, aquí te los presentamos:



■ *Ryo, el prota.*



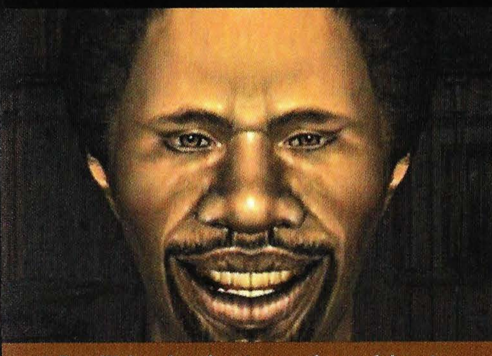
■ *Fuku, el aprendiz de Iwao, casi como un hermano para Ryo.*



■ *Iwao, el padre del prota.*



■ *Shenmua, la chica del juego, que sólo aparece una vez en el* Capítulo 1.



■ *Ren Wein, el amiguete americano del prota.*



■ *Y Souryu, el malo malísimo de malilandia.*



■ *Ine, tu pseudo-mamá.*



EL CUARTO DISCO

Como de adelantamos el mes pasado, *ShenMue* cuenta con cinco discos: tres del juego, uno de música y otro complementario del juego.
El cuarto, el de música, pone a tu disposición todas las canciones que podrás escuchar en la Juke Box que hay en el Yokosuka Bar, en el barrio del mercado al principio del juego. Lo cierto es que estas canciones son, posiblemente, las peores que aparecen en el juego —no porque sean malas, sino porque el resto son increíblemente buenas—, pero en todo caso te gustará oírlas. Música jazz, funky, música típica de juego japonés... En cualquier caso, las versiones de las canciones de este cuarto GD-ROM son orquestales, de mayor calidad que las que oirás en el mencionado bar. Además, para oírlas en el bar tendrás que gastarte dinero en la Juke Box, y no está la cosa como para derrochar...

EL QUINTO DISCO

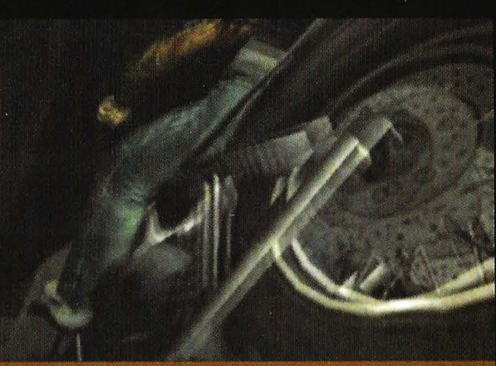
Un complemento perfecto para un juego perfecto.
El quinto y último disco que encontrarás con *ShenMue* consta de cuatro apartados: personajes, vídeos, conexión a Internet y *ranking*, y Juke Box.
La opción *ranking* te sirve para comprobar la fecha virtual en el juego, los días de aventuras que han pasado, el dinero que te queda, el dinero que has gastado, los días que llevas jugando, lo que has avanzado, etc. Todo un glosario de información que exhibir ante los amigos cuando te pases el juego en un tiempo récord. Además, si tu *ranking* es bueno, Sega dice que serás premiado vía Internet con secretos y complementos para el juego (podrás bajártelos de Internet).
Todavía no sabemos en qué consistirán estos complementos y secretos, pero la idea es buena, ¿no?
La opción Juke Box sirve para oír las canciones que hayas conseguido en el juego: las cintas que hayas encontrado o comprado ya en tu aventura.
Una enorme lista con todas las melodías que aparecen en el juego, pero sólo podrás escuchar las que hayas conseguido hasta ese momento.
Otra idea fantástica, si lo que te apetece es oír música (no todas las canciones son las que están en el disco de música propiamente dicho).
Después está el menú de personajes, enorme.
Aquí encontrarás a los principales personajes que aparecen en el juego, y contarás con varias opciones: imágenes en alta resolución, datos y biografías y, lo más importante, una especie de «entrevista» de cada uno. Esta entrevista, por llamarla de alguna forma, es un monólogo del personaje hablando a la pantalla sobre su papel en el juego, su relación con el personaje protagonista, etc.
Pero atención, porque estos personajes no aparecen aquí con el aspecto que tienen en la aventura normal, sino ¡generados a base de miles y miles de polígonos! Todo lo que hayas visto en Internet sobre *Final Fantasy Movie* o los vídeos de demostración de la PS2 son meros ensayos comparados con esto: estos tipos parpadean, tienen pestañas separadas, poros en la pie, pelos independientes en las cejas y el bigote, cabellos sueltos que ondean en su frente... Es algo increíble.

Por último están los vídeos: una colección de todas las secuencias generadas con los gráficos de la consola que aparecen en el juego (bueno, sólo las que hayas pasado en tu aventura, las otras permanecerán bloqueadas) y otra colección con algunos de los vídeos que Sega utilizó para presentar el juego al mundo en el Tokyo Game Show del '99 o para anuncios de publicidad en la tele.
Maravillosos. Realmente, este disco complementario es *muy* complementario.



¡No quites este disco sin entrar en el menú de personajes!


Una de las cosas que también encontrarás en los GD-ROM de ShenMue son imágenes en alta resolución (se abren con un PC).


Uno de los vídeos que verás será el de Ryo montando en moto. ¿Llegaremos algún día a esa parte del juego?



El menú principal. Tú eliges: vídeos, música, Internet...

FUTURO

No es mucho lo que podemos predecir del futuro de *ShenMue*, pero sí que sabemos algunas cosas. Y no todas son buenas. Siéntate, que te hará falta:

IDIOMA

Esta es la peor noticia que podíamos darte —a excepción de algo como «Todo ha sido una broma: *ShenMue* no existe»—, pero no tenemos más remedio. Snif, snif... *ShenMue* NO saldrá traducido al castellano. Un juego en el que el 80% del tiempo, más o menos, te lo pasas hablando con la gente, y no saldrá traducido. Una verdadera pena.

Sega España asegura estar *trabajando* en ello para evitarlo, pero está claro que, como mucho, lo que habrá serán subtítulos. Eso esperamos, al menos. A ver qué pasa...

SHENMUE: CAPÍTULO 2

Ya está prácticamente terminado, y todavía es posible que Sega lo lance antes del final del primer trimestre del 2000, como había prometido. En todo caso, puede pasar cualquier cosa. Es probable que Sega decida a última hora retrasar la fecha de lanzamiento a causa del lanzamiento de la PS2, que podría hacer que las ventas fuesen menores.

Los últimos rumores en Internet anuncian el lanzamiento del *Capítulo 1* (el que estás viendo en estas páginas) en Julio, en Estados Unidos, y si esto fuese cierto, puede que en Europa saliese uno o dos meses después. Todo dependerá de si finalmente Sega España consigue convencer a Sega Japón de incluir subtítulos traducidos o no.

En cuanto al idioma de esta segunda parte, ya está confirmado que no saldrá —en Japón— hablado en japonés, como sería lógico, sino en cantonés. ¿La razón? Como siempre, la naturaleza perfeccionista del señor Yu Suzuki: como el segundo juego de la serie se desarrolla en Hong Kong (China), los personajes del juego hablarán en el idioma que corresponde, chino. Esto será un problema grave para los nipones, ya que el porcentaje de población que habla chino en Japón es mínimo.
Es como si el juego se programase en España y los personajes hablaran en portugués, ¿te imaginas?
A ver cómo se toman los japos eso de jugar en otro idioma, je, je.

La cuestión es que, si el *Capítulo 2* ni siquiera va a salir traducido al japonés en Japón —como mucho, tendría subtítulos en nipón—, ¿qué esperanzas hay de que salga traducido al castellano aquí, cuando nuestro mercado es poco menos que insignificante comparado con aquel, con el americano o incluso con el inglés y el alemán? Vete despidiendo del idioma de Cervantes por un rato...

ENTONCES

Habrá que esperar hasta ¿Agosto? ¿Septiembre? A saber. ¿Para jugar en inglés, en japonés, en japonés con subtítulos en inglés? ¿En inglés con subtítulos en castellano? ¿En inglés sin subtítulos? Puede pasar cualquier cosa, de aquí a... ¿cuándo? Tendremos que seguir jugando con la versión nipona de *ShenMue*, por si acaso...



PREVIEWTOTAL

MDK2

La secuela del gran clásico de Shiny Entertainment ha caído en manos de BioWare y, sorpresa, es incluso mejor. ¿No te lo crees? Lêe, lee.



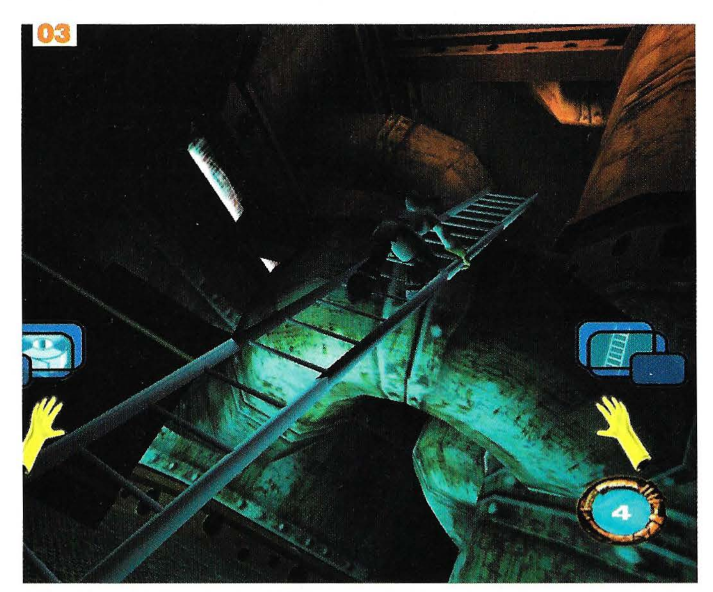
01 El Dr. Hawkins es el culpable de todoe ste desastre. Pero su sentido de culpabilidad le lleva a esta dulce venganza. Lo hace todo por dinero, seguro.
02 Hay malos que dan bastante mal rollo, pero es que están tan bien diseñados que hasta te da pena cargártelos.
03 El diseño de los espacios es absolutamente increíble. Tampoco te quedes admirándolos como un bobo, que te matan.
04 Kurt se prepara para hacer su debut en las pasarelas apocalípticas de Nueva York, parís y Milán. En un mundo sin agua ni aire, los vestidos de noche serán así.

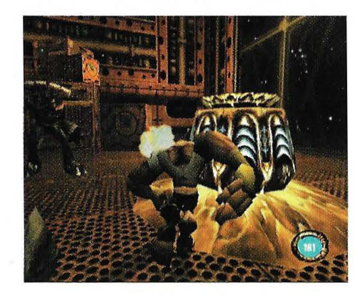
Ideas extrañas. Deberían haber más en los videojuegos. Deberíamos encontrarnos más malos que se tiran pedos, deberían haber más científicos locos con acentos increíbles y más perros con seis patas y seis armas. Gracias a Dios, aquí está *MDK 2* para devolvernos la confianza en la creatividad, el humor y, claro, la acción inteligente.

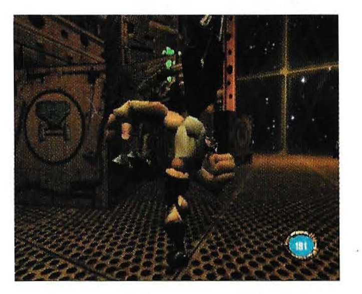
Los más viejos del lugar seguro que se acuerdan de *MDK*, un shoot'em up en tercera persona creado por Shiny Entertainment. En él se mezclaban envoltorios tecnoorgánicos con personajes fantásticos (mejor definidos y más originales que los de Shakespeare). Además, tenía un sentido del humor único, y ya sabemos lo difícil que es encontrar un juego con un mínimo de humor en estos días de zombies y más zombies. Para acabar de rematarlo aquella gran creación introducía elementos innovadores que más tarde han sido copiados hasta la saciedad. Uno de ellos, sin duda, es el rifle que hacía zoom sobre los oponentes.

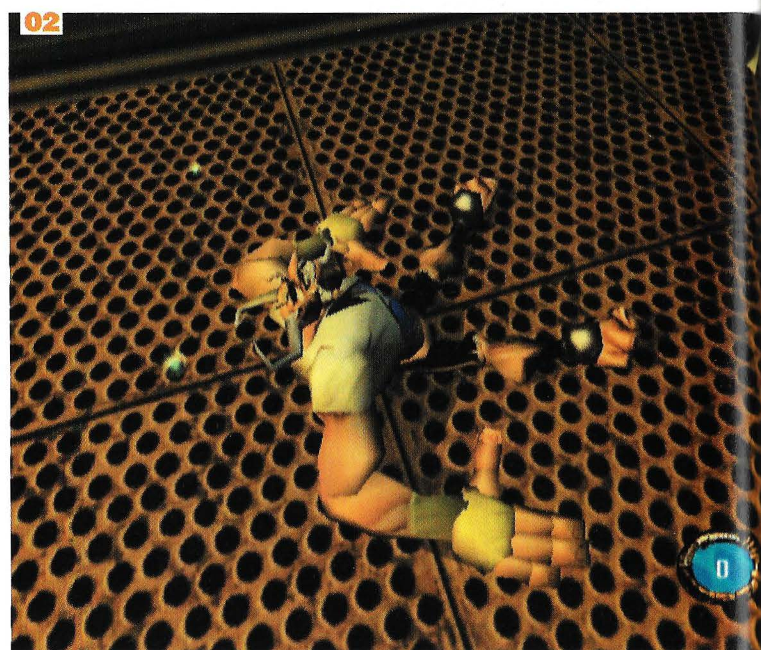
Pasó el tiempo, y pronto todos se dieron cuenta de que una secuela de tal clásico de culto era más que necesaria. Shiny estaba muy ocupada creando otra locura, *Messiah* (que en la actualidad está siendo convertido a deamcast). Les era imposible tomar las riendas del proceso de creación, por lo que se tuvo que buscar a otro desarrollador. En este proceso de búsqueda, Interplay se puso en contacto con los canadienses Bioware, un desarrollador bien conocido por sus creaciones RPG, entre ellas, la más famosa es *Baldur's Gate* (se rumorea que será su próximo título para dreamcast). Los canadienses no se lo pensaron dos veces y se embarcaron ene este magno proyecto. Arrancaron un nuevo ingenio de 3D y pusieron sus cerebros en funcionamiento. La mejora gráfica no era suficiente, hacían falta ideas. Y, claro, la secuela de un juego con tantas como *MDK*, debía tener muchas, originales y buenas. Casi nada.

Dos años más tarde, aquí estamos, ante una copia de preview de *MDK 2*. Y tiene un aspecto fantástico. Empecemos por los cambios. El más destacado de todos es, tal vez, la nueva posibilidad de controlar cualquiera de los tres personajes principales de la aventura a través de todo el desarrollo del juego. El personaje que se mantiene del original, Kurt, es ahora un perfecto y oscuro modelo en 3D que parece sacado de una pasarela del London Fashion Week. Ya no es un dibujo animadillo en 2D, ahora ya tiene una nueva dimensión y, además, viene dispuesto a utilizar ese famoso rifle con zoom más que nunca. Y es que parece que Bioware ha cogido elementos de *Metal Gear Solid* y *Hidden And Dangerous* ha decidido convertir a Kurt en un cazador sutil. Así, más que utilizar el gatillo de manera descerebrada, el juego te pide inteligencia, estrategia y cuidado a la hora de aproximarte a la batalla con tus enemigos. Totalmente diferentes a los niveles en los que actúa Kurt son los de Max, el robot perro de seis piernas. Según BioWare éste es una mezcla entre Chow Yun Fat y Snoopy. Cuando eres él, puedes coger un montón de armas diferentes. Claro, tienes seis piernas, y puedes disparar todas estas armas a la vez, convirtiéndote así en el probable protagonista de la nueva peli de John Woo. Aquí ya no hay



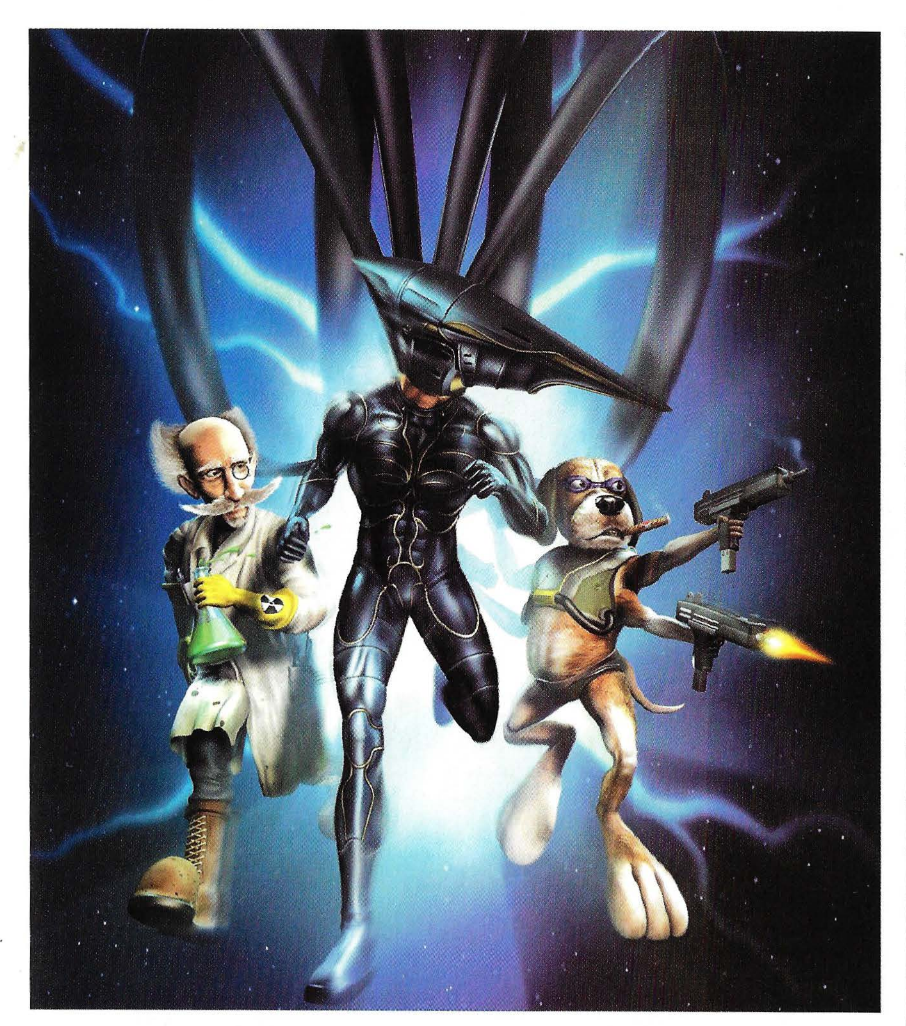












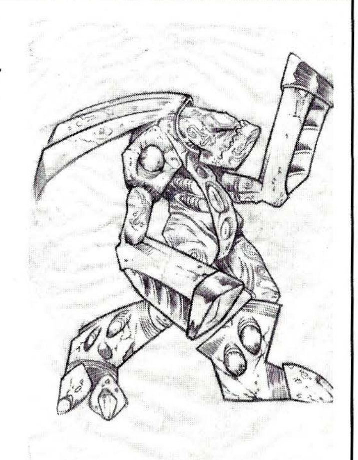
"El **diseño de los escenarios** es **similar** al de la primera parte. Así, *MDK 2* tiene una **estética algo punk, oscura y apocalíptica**."

04



PERSONAJES

Uno de los aspectos más novedoso de esta secuela diseñada por BioWare es la posibilidad de jugar con los tres personajes. Cada uno tiene sus características especiales. Pero esta vez es de verdad, no se trata sólo de detalles. No. Es que son completamente diferentes. Aquí te los presentamos.



1.KURT

Kurt es la gran estrella del juego. Es un tío normal que se encontó en la nave del Doctor Hawkins cuando los alienígenas atacaron la tierra en el primer juego. SE puso el traje con el paracaídas de mariposa y, ni corto ni perezoso, se puso a combatir a los alienígenas. El doctor es alérgico Neopreno y el perro tiene seis patas y es demasiado feo para ser el ptotagonista. Todavía lleva su arma con



zoom.

2. MAX

Max es una de aquellas creaciones del Dr. Hawkins, aquellas que realiza cuando tiene un día loco. Es un perro robot con seis patas que dispara tantas armas como puedas imaginar. Era un tipo tranquilo, algo tímido. Pero cuando vio que la invasión se produjo, cía, el animal que lleva dentro salió finalmente a la luz. Entre sus habilidades más destacadas está, sin duda, su capacidad para disparar y fumar puros cubanos.

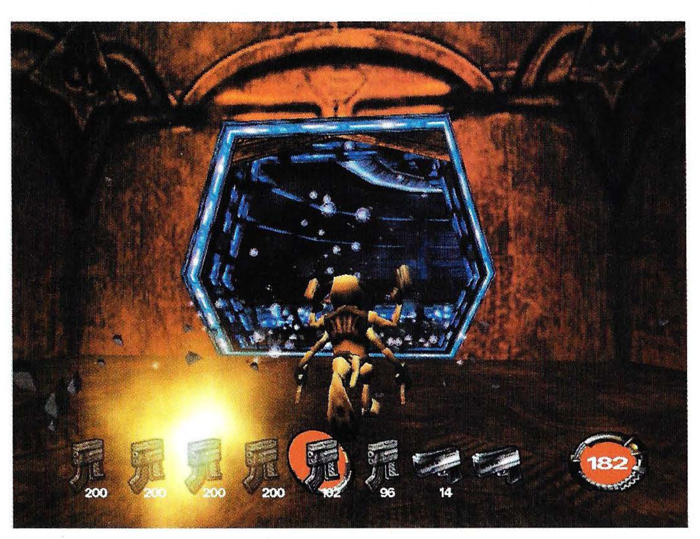
3. DR. FLUKE HAWKINS

Allá por los tiempos de la era atómica, el Dr. Hawkins era un científico de renombre. Lo que pasa es que el tiempo jugó en su contra y todo lo que él significaba pasó de moda. Emigró al espacio exterior y prometió no volver a la Tierra hasta que tuviera una idea bien grande. Se le ocurrió, pero una raza alienígena se apoderó de ella y la aprovechó para invadir nuestro planeta. El Dr. Hawkins no es un héroe de acción, pero sabe combinar objetos para provocar las más bellas explosiones.

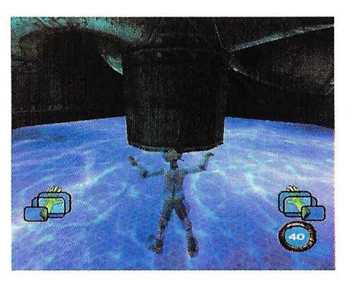


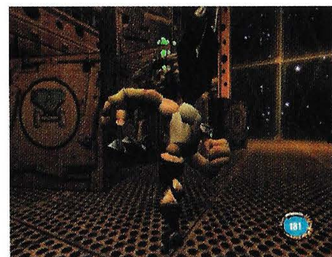
que pensar tanto ni ser tan sutil. Aquí debes disparar, mucho y a muchos. Además, en estos niveles de shoot'em up punk se mezclan elementos de plataformas, pero, claro, no de plataformas en plan mono. Para acabar con los niveles según personajes, tienes al Dr. Hawkins, que parece un científico de los años cincuenta. Este tierno anciano tiene una forma de combatir incluso más peculiar que la de Max. Tiene la capacidad de coger diferentes objetos -desde tostadoras a pedazos de plutonio- y combinarlos para resolver puzzles o para acabar con los más malos.
En lo que se refiere al guión, las similitudes con el primer título son muy grandes. Una vez más, la tierra está en peligro. Hay una raza alienígena que nos está atacando sin piedad. Tu misión es entrar en su nave nodriza y destruirla. Es una cuestión de supervivencia. Acabas con ellos o acabarán ellos con nosotros. El diseño de los escenarios es también similar al de la primera parte. Así, *MDK 2* tiene una estética algo punk, oscura y apocalíptica. Lo que pasa es que se aleja de los pantanos y los escenarios claustrofóbicos para centrarse en una serie de cúpulas que recuerdan a grandes clásicos del género. Las influencias ven desde Brazil a El Quinto Elemento, pasando por Mad Max. Todo esto con la calidad gráfica que ofrece la súper consola de Sega. Sombras en tiempo real, iluminaciones dinámicas y ni un signo de pop up. Los controles son fantásticos. Utilizas los cuatro botones de colores para ir adelante, atrás y hacia los lados (las combinaciones hacen diagonales). El d-pad cambia perspectiva y el analógico mueve la cámara de una manera espectacular y realmente efectiva. Los gatillos te hacen saltar y disparar. Además, hay combinaciones de botones con efectos extraños, pero interesantes y, sobre todo, útiles. Así, moverse hacia delante y saltar (mantener ambos presionados) hace que se te habra un paracaídas (pareces una mariposa cibernética) y así alcanzas los niveles más altos y las plataformas móviles en estas grandes cúpulas. Además, este paracaídas es tremendamente útil para atacar a tus enemigos o para huir de su amenazante presencia. En fin, que esto es *MDK 2*, la mejor aventura para dreamcast, sin ningún tipo de dudas. Un juego que lo tiene todo y que es más que bienvenido. Con un guión nada complicado y, sobre todo, lejos de falsos misticismos o chiquilladas, este juego nos va a hacer olvidar a muchos otros. Comprarlo es una obligación. Ya tenemos un nuevo clásico. ■

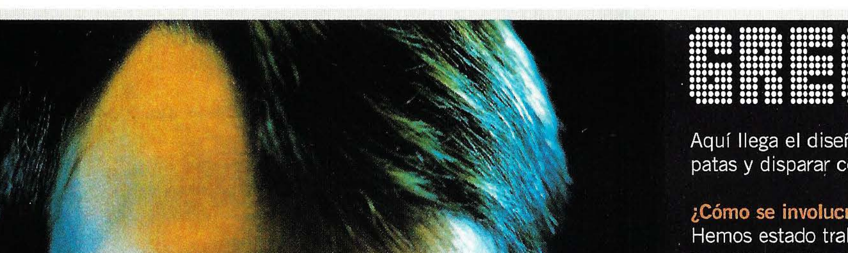
FICHA
- **Editor:** Virgin
- **Desarrollador:** Bio Ware
- **Origen:** Canadá
- **Clásico:** Básico
- **A la venta:** Abril



"El **personaje** que se mantiene del **original**, **Kurt,** es ahora un **perfecto y oscuro modelo en 3D** que parece sacado de una pasarela del London Fashion Week."









Aquí llega el diseñador canadiense que cree que todos los perros deberían tener seis patas y disparar como posesos. ¿John Woo? No, Greg Zeschuk.

¿Cómo se involucró Bioware en el proyecto *MDK 2*?
Hemos estado trabajando con Interplay durante bastante tiempo. Además, estos son los que poseen una parte importante de Shiny. Ellos querían una secuela de *MDK*, pero Shiny no podían desarrollarla. Nos lo pidieron a nosotros.

¿Qué ideas ha aportado BioWare a *MDK*?
Creo que la posibilidad de jugar con los tres personajes es la más importante. Teníamos mucho miedo a la hora de crear nada que no estuviese a la altura del original. Teníamos a Kurt, un personaje perfectamente definido. No había mucho que hacer con él. Entonces decidimos en darles el mismo estatus a Max y al doctor. Hicimos una película coral.

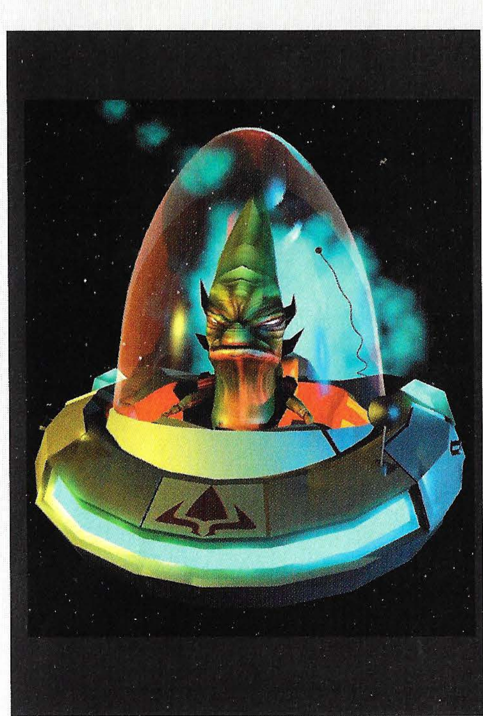
¿En qué os inspirasteis?
Max es Snoopy, Chow Yun Fat y algo de Groomit. El doctor es un arquetipo de inventor y sabio loco. Kurt es el tipo normal en el mundo extraño.

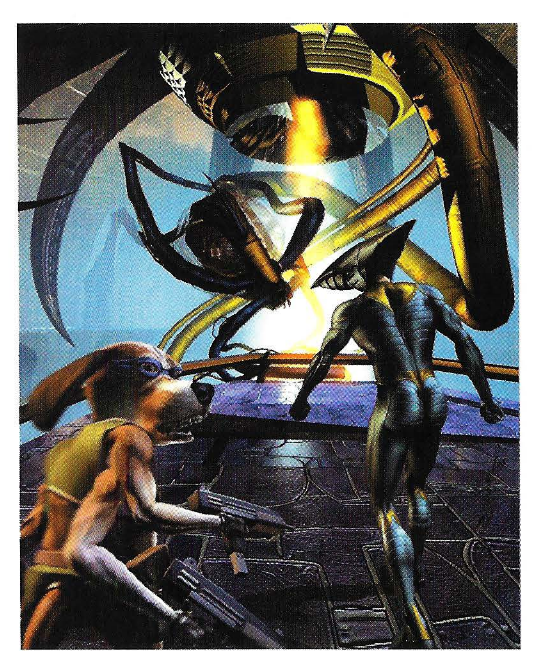
***MDK* tiene fans obsesivos, ¿crees que les va a gustar *MDK2*?**
No queremos que los que jugaron el original vean éste y crean que es una pobre imitación creada por una banda de bocazas. Queremos que vean que hemos trabajado mucho.

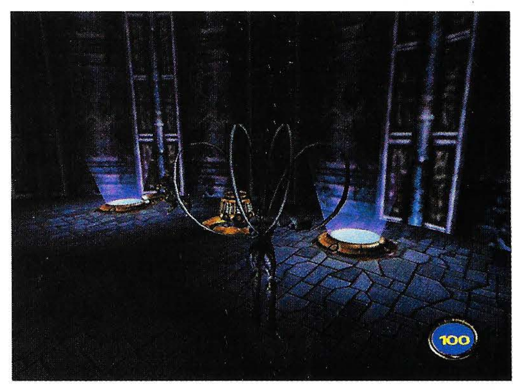
LOS MALOS

En MDK2 hay mucha gente mala que viene de otros planetas con intenciones nada buenas. No sabemos si Mulder y Scully se los imaginan así, pero estos, ciertamente, tienen un aspecto bastante desagradable. Échales un vistazo. ■

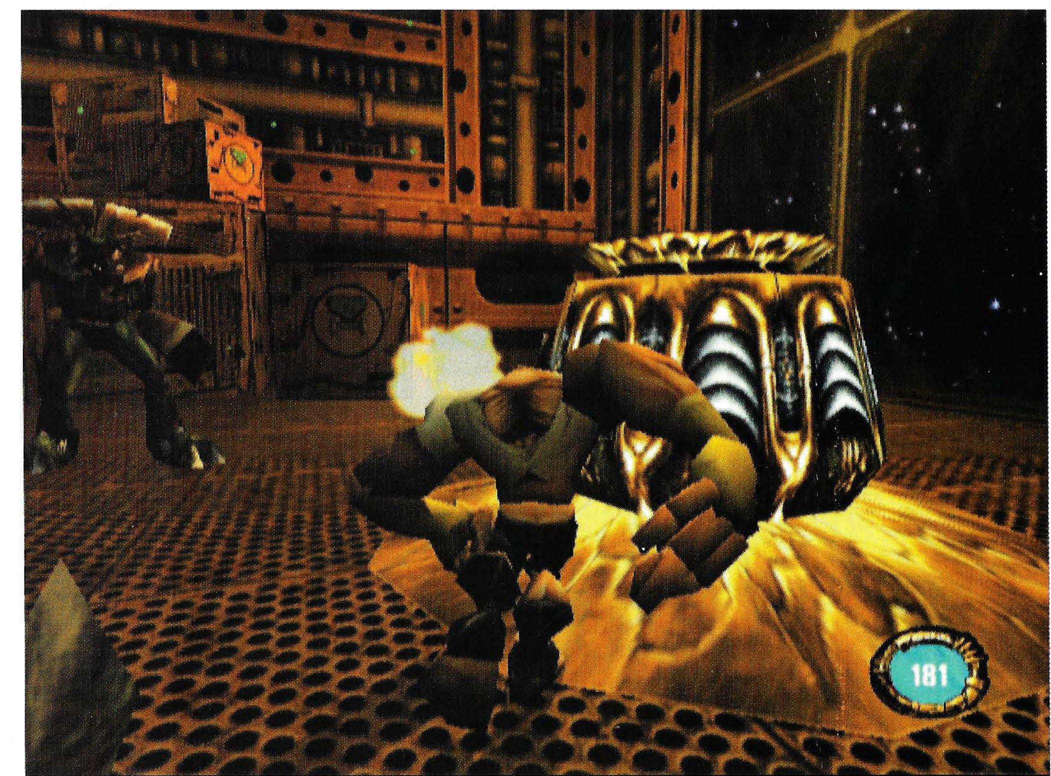


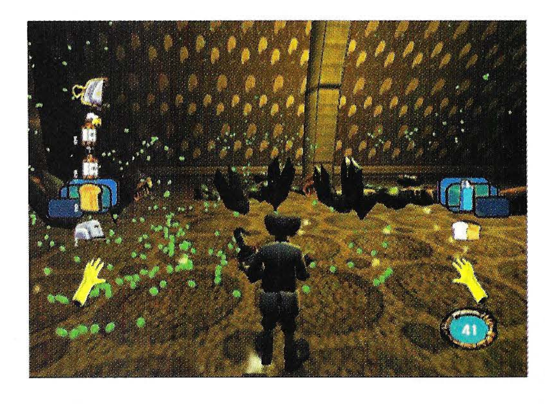


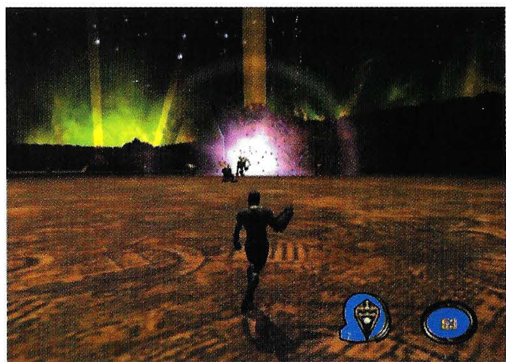




"Bioware ha cogido elementos de ***Metal Gear Solid*** y ha decidido convertir a **Kurt en un cazador sutil."**







NUEVAS IMÁGENES

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

Alíñate con sal y pimienta, pues los zombies ya vienen. Y tienen hambre.



Están por todas partes (*THOTD 2, Zombie Revenge, Resident Evil 2*), estos bichos han visto la dreamcast y se han emocionado. De entre todos, el más interesante es *Residetn Evil Code: Veronica*, y ya llega.

Este título en exclusiva para DC es la continuación de *Resident Evil 2* y tiene lugar tres meses después de la finalización del otro. Tras haber conseguido escapar de Racoon City, Claire Redfield sigue la búsqueda de su hermano desaparecido en combate, Chris (el protagonista de la primera entrega). Las nuevas pesquisas de Claire la llevan a Europa, donde descubre que esta epidemia de muertos vivos con hambre y sangre verde no se reduce a Racoon City. Se ha extendido y estos bichos ya están por todas partes.

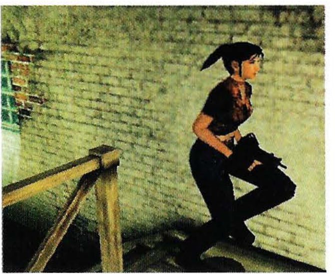
La manera de jugar de *Code: Veronica* se parece muchísimo a las anteriores entregas de la serie. Se trata, pues, de ambientes cinematográficos plagados de escenas en las que debes huir de los zombies, luego matarles y, más tarde, solventar puzzles. De cualquier modo, el juego tiene añadidos especiales que le separan de lo que son estos clásicos de supervivencia y terror.

El giro aquí (ya utilizado en Dino Crisis) es una novedad que se agradece y que te evita el tener que enfrentarte cada a los zombies cada vez que aparecen. Y tú quieres huir, pero cuando tu personaje reacciona ya se le han comido media cara. Los nuevos monstruos aparecerán como los muertos vivientes que son (desnudos), además tendrán la habilidad de mutar formas.

La novedad más importante es el gran paso adelante que significa el situar el juego en un mundo real en 3D. Los primeros juegos de la serie utilizaban escenarios predeterminados, lo que les permitía que los decorados fueran ultradetallados. También se ha añadido una cámara móvil, con la que se aumenta la sensación cinematográfica gracias a las imágenes desde diferentes ángulos. Así, se abre la posibilidad a infinidad de momentos muy George Romero, como el encontrar algo debajo de la cama.

El juego se editó el pasado mes de febrero en Japón, pero no llegará hasta nuestras tierras antes de verano. Esto tampoco es tan malo, ya que te da la posibilidad de acabarte primero *Resident Evil 2* antes de que otra banda de muertos feos se autoinvite a cenar. Ya podemos oler la sangre, ya viene. Je. ■

01 Una vez la Srta. Redfield haya encontrado a su hermano, éste se convertirá en un personaje jugable. Y con su propia ruta a través del juego.
02 Claire se ha pasado los últimos meses viendo pelis de John Woo. Ya puede disparar con dos pistolas a la vez.
03 Ojo con los zombies desnudos. Cuidado con sus armas secretas.

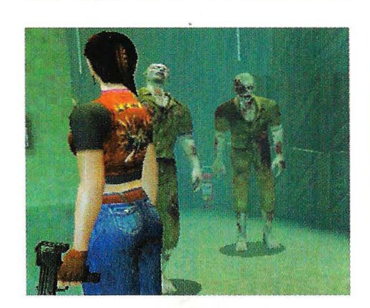




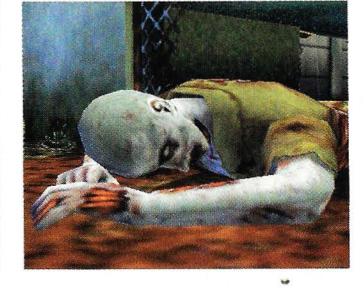




- **Editor:** Virgin
- **Desarrollador:** Capcom
- **Origen:** Japón
- **Sangre:** del día
- **A la venta:** Verano



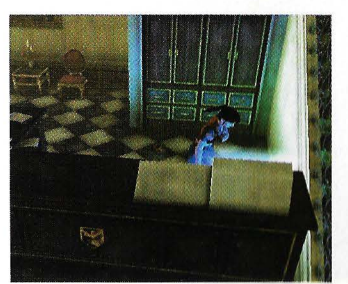




"La **novedad más importante** es el gran paso adelante que significa el situar el juego en **un mundo real en 3D**".





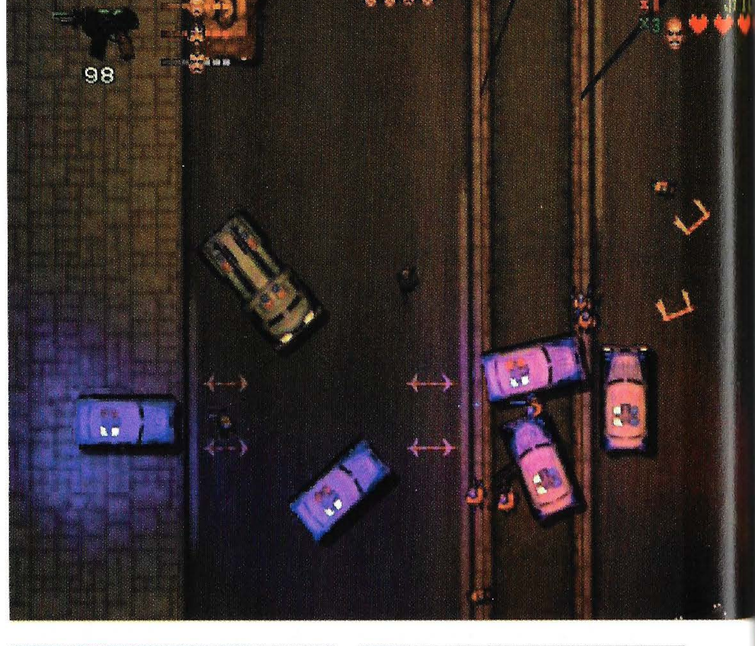




YA VIENEN

GTA2

La creación más salvaje y políticamenmte incorrecta de Take 2 se acerca peligrosamente a Dreamcast.





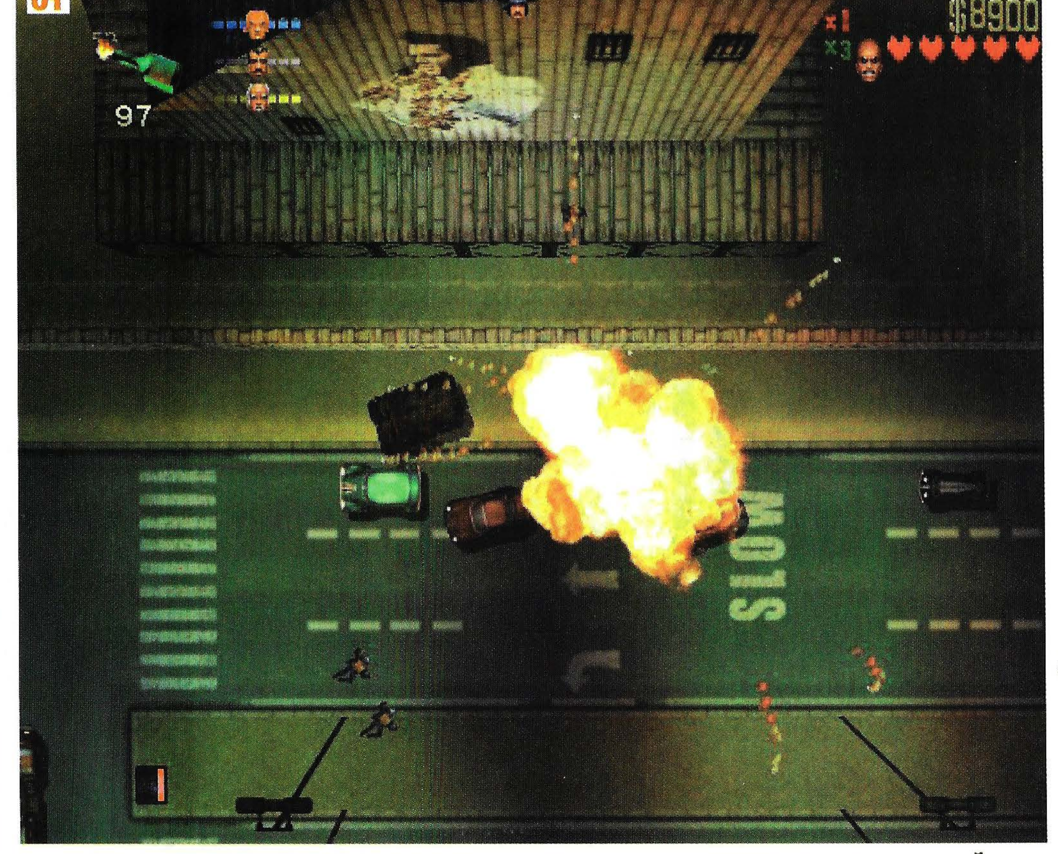
Había una pregunta que no podíamos dejar de hacer, y recibimos la respuesta que no queríamos oir. "No hay opción para jugar en la red en *Grand Theft Auto 2* para Dreamcast, quisimos, pero el tiempo no nos lo permitió".Fallo. De acuerdo con el productor de *GTA2*, Gary Foreman, para hacer que funcione correctamente para varios jugadores requeriría una suma considerable de rediseño por la forma en que el juego de varios funciona en el PC.

Para aquellos que sólo habéis jugado a las versiones de *GTA* y *GTA2* en Playstation, este juego no tendrá el mismo impacto que para aquellos que habéis jugado en vuestro PC. En internet, la increíble creación de DMA Design llega a otra dimensión y brilla con mucha más fuerza. Hasta ocho jugadores pueden batallar en los diferentes ambientes urbanos, deseperadas batallas que se te harán más divertidas que un fín de semana en Amsterdam. Sin embargo, no afectado por la deprimente carencia de modalidades para la red, *GTA2* de Dreamcast promete conservar el estatus de genial juego para un jugador. "Estamos trabajando cada hora que podemos para hacer el mejor *GTA* hasta ahora", insiste Foreman. "Gráficamente estamos trabajando en hacerlo parecer idéntico al de PC, para que las luces y explosiones parezcan en gran medida las mismas. Mejoraremos los aspectos que podamos." *GTA2* será idéntico a su predecesor en PC pero no se utilizará la versión Dreamcast de Windows para activar el código del juego. "Decidimos ir directos a la programación de bajo nivel antes de encontrarnos los detalles exactos de la representación de Dreamcast Windows CE. Creemos que es la mejor manera de avanzar", explica Foreman. Si tu Dreamcast está equipada con un sistema decente de surround, entonces estás de suerte, ya que Foreman y su equipo han mantenido su sistema 3DMA en la versión para DC. Escucha el sonido de izquierda, derecha, delante y atrás mientras chillas, insultas y gritas por las calles. Y espéra más de este tipo de OTT -después de todo, es *GTA*. ■

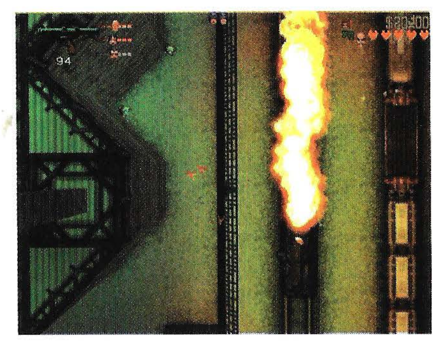
FICHADO

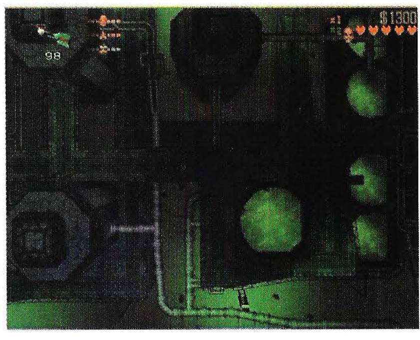
- **Editor:** Proein
- **Desarrollador:** Take 2
- **Origen:** GB
- **Mata:** polis
- **A la venta:** Abril

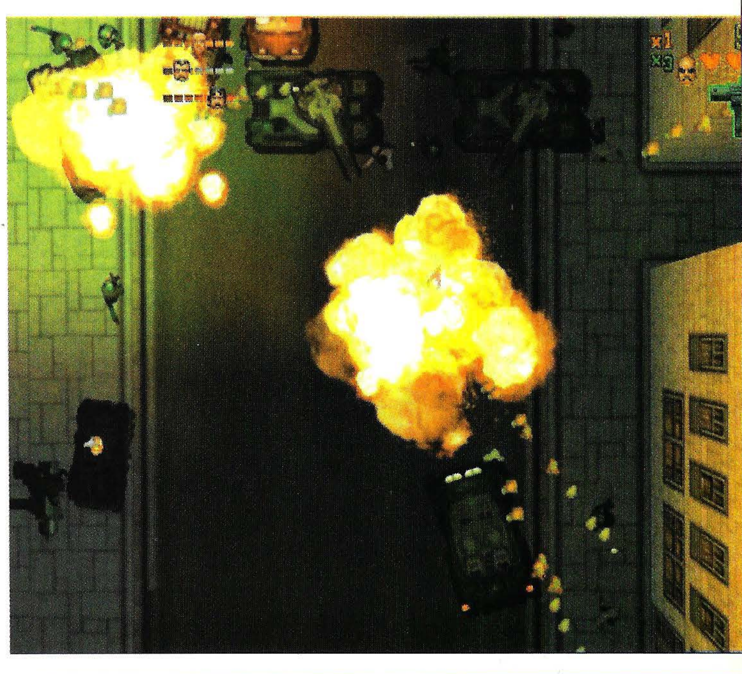
01 Cócteles molotov, aunque sean peligrosos sin la supervisión de un adulto responsable, causan bonitas explosiones.
02 Ir destrozando la ciudad ha sido siempre muy divertido, pero aún lo es más hacerlo a pié y armado con un bazoca.
03 Espera demasiado tiempo en algún sitio y los la policía o tus rivales darán buena cuenta de ti.



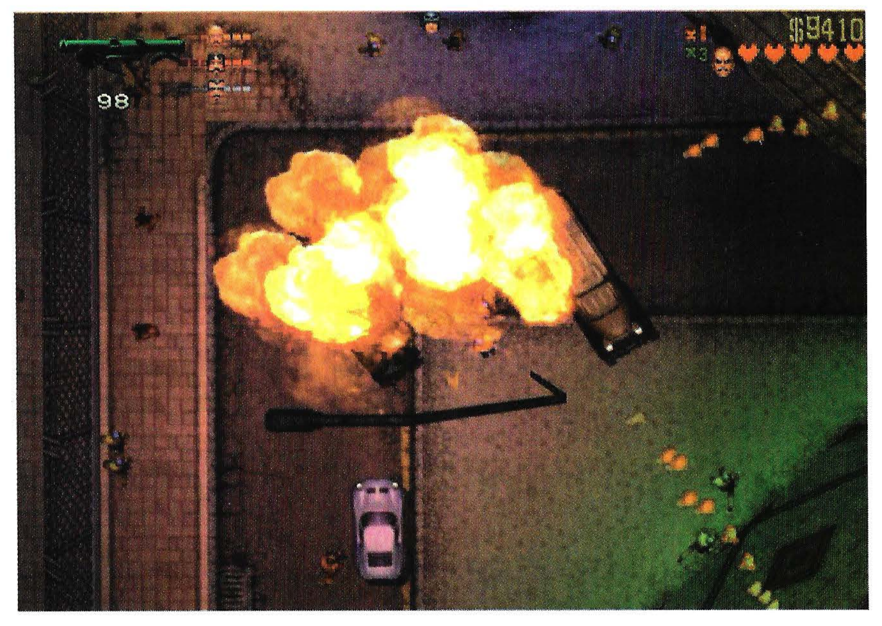


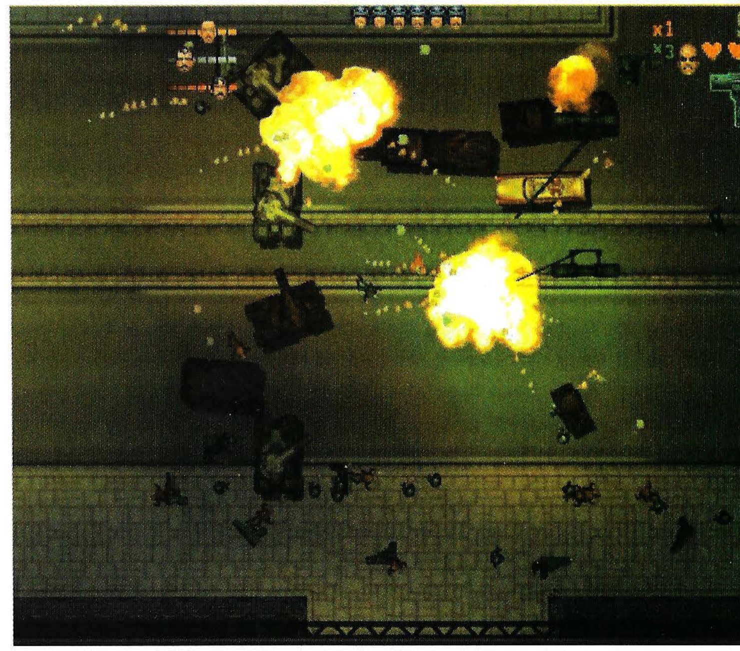


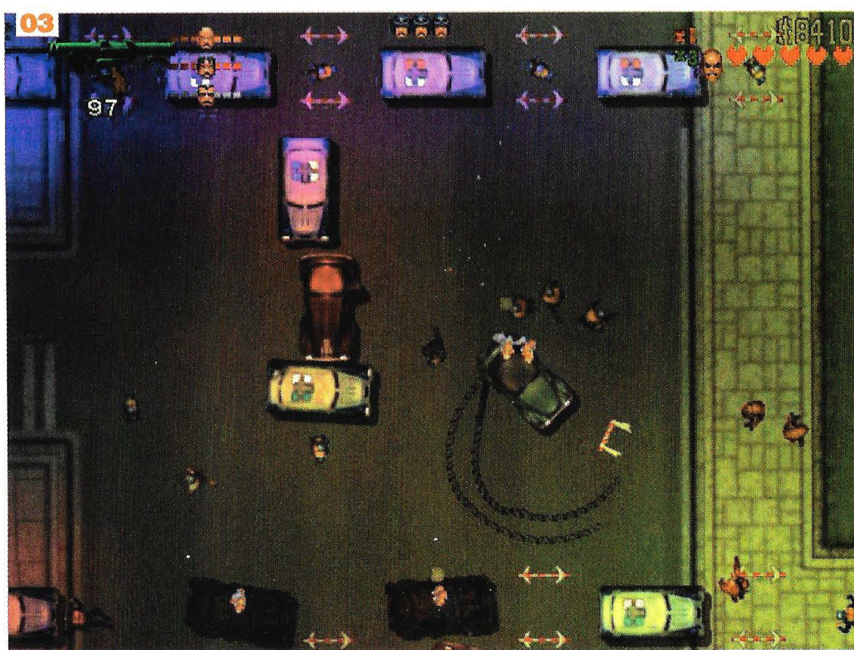




"No afectado por la deprimente **carencia de modalidades para la red**, *GTA2* de Dreamcast promete **conservar el estatus de genial juego para un jugador**."





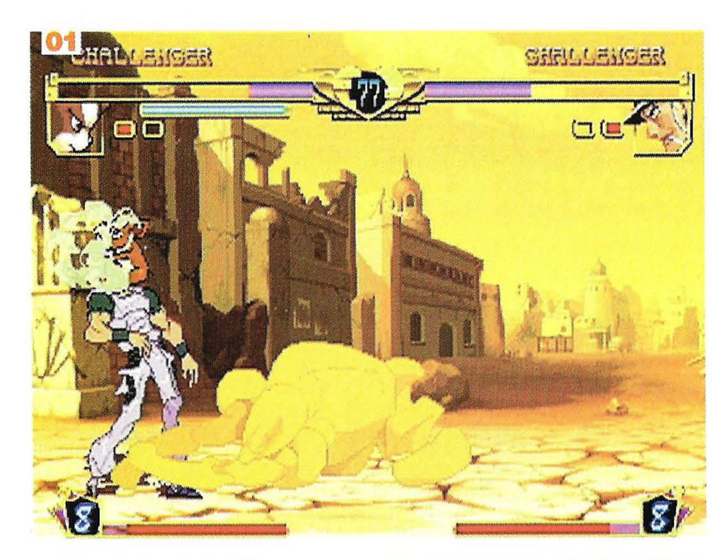




YAVIENEN

JO JO'S BIZARRE ADVENTURE

¿Una extraña aventura desde Japón? Seguramente no. Protesta. Es verdad. Prepárate para la confusión.





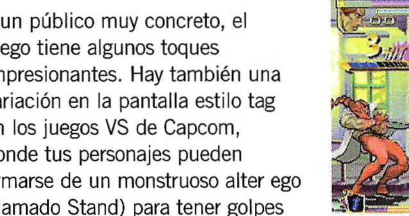


01 No hay sistema más efectivo que la pelea estilo chihuahua.
02 Dale un buen mamporro y la pantalla se convertirá en un festivald e luz, color y explosiones. Ya es carnaval
03 ¿Alguien nos podría explicar que ha pasado aquí? A ver si alguien ha tocado algo que no debía
04 Esta doble extremidad es ciertamente sospechosa. A ver qué combo hace este hombre con este insultante signo fálico.

Desde que Capcom publicó su super-ventas *Street fighter III* en la SNES en 1991, la compañía ha intentado interminablemente mejorar la versión en 2D, poniendo a prueba nuevos temas, sistemas de combate y personajes en cada pantalla. *Jo Jo's bizarre adventure* es el último producto que sale de la cinta transportadora y, como sugiere el título, es, bien raro.

Basado en una novela japonesa de dibujos animados, este último juego de lucha en 2D mezcla los personajes mutantes de las series *Dark Stalkers* con los héroes de Tag Tournament. Te habrás dado cuenta que hemos incluido a *Jo Jo* en el último número de NTSC, y probablemente estarás tan sorprendido como nosotros al descubrir que Virgin ha decidido publicarlño en Europa. En Japón la mayoría de jugadores pueden fácilmente reconocer sus movimientos especiales y procesar sus súper combos, pero el público de esta estirpe está disminuyendo en Europa. *Jo jo* parece llevar "juego de culto" escrito en todo su cuerpo. De todas formas, a pesar de ser un concepto ya visto y de estar dirigido a un público muy concreto, el juego tiene algunos toques impresionantes. Hay también una variación en la pantalla estilo tag en los juegos VS de Capcom, donde tus personajes pueden armarse de un monstruoso alter ego (llamado Stand) para tener golpes más potentes y movimientos especiales.

> "Si siempre has querido **luchar como un Chihuahua** montándote en la cara de tu adversario, ***Jo Jo's bizarre adventure* es el único juego que aliviará estas ansias**."



Las primeras impresiones de este sistema, sin embargo, arrojan dudas acerca de la profundidad táctica del juego, ya que la mayoría de jugadores no dudarán en utilizar en la mayor parte de combates su Stand, causando muchos más daños. Afortunadamente éste sólo puede ser usado durante un periodo limitado de tiempo. En este lanzamiento también se incluye la secuela *de Bizarre* . Si siempre has querido luchar como un Chihuahua montándote en la cara de tu adversario como en la escena de Algo pasa con Mary, *Jo Jo's bizarre adventure* es el único juego que aliviará estas ansias *adventure, Heritage for the future* incluido en el Story mode del juego. Para fans del género esta podría ser una buena gratificación. ■



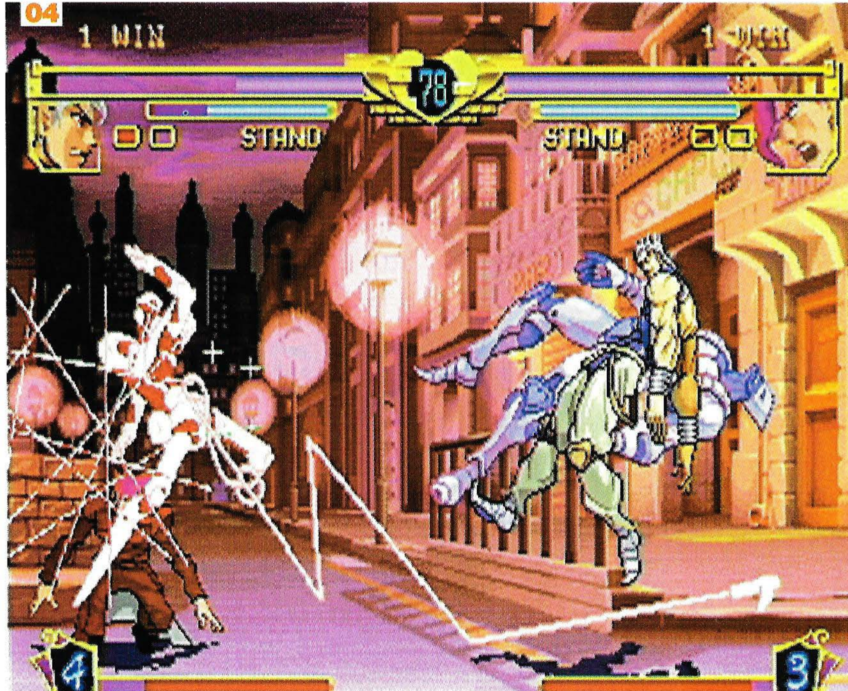




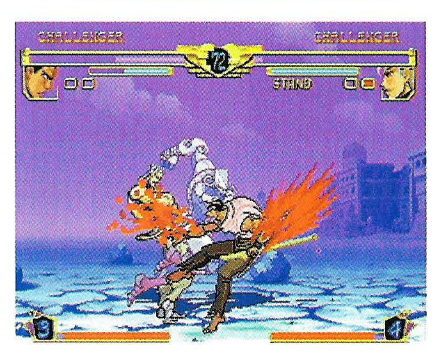
FICHA

- **Editor:** Virgin
- **Desarrollador:** Capcom
- **Origen:** Japón
- **Mi culo:** tu cara
- **A la venta:** Abril









PRIMERCONTACTO

ARCATERA

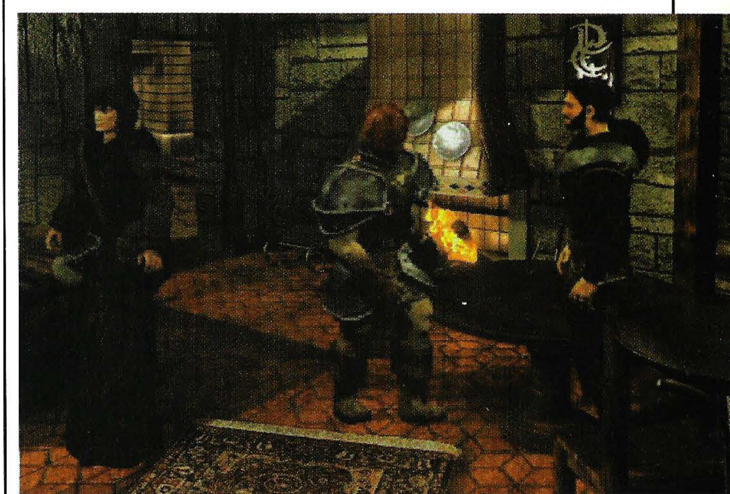
Un juego de aventuras que, aunque parezca lo contrario, no tiene nada que ver con Abba.

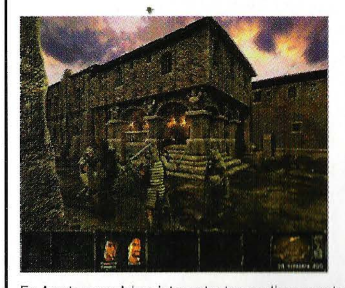
En *Arcatera: The Brotherhood Of Man* tu misión es conseguir una plaza en el festival de Eurovisión de 1976. En un mundo plagado de pantalones de campana y peinados imposibles, debes aprenderte todos los movimientos de Save Your Kisses For Me y, una vez en el festival, tu misión es superar a los finlandeses y su gran balada Pump Pump. Si ganas, tu premio es un contrato discográfico con Telstar. Bravo.

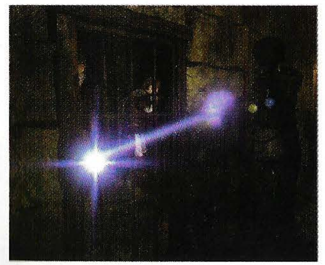
Pero también puedes escoger *Arcatera: The Dark Brotherhood*, que sucede en un escenario muy parecido pero con diferentes vestidos. Bien, también podría ser un juego de aventuras situado en un mundo llamado Arcatera. Sí, parece que definitivamente es esto. Te dan tres semanas para derrotar a una banda de malos que quieren destronar al Príncipe de Arcatera. La verdad, es que no suena tan interesante como participar en el festival de Eurovisión del 76, pero es lo que hay. Así, puedes enfrentarte a diferentes coyunturas según tus acciones y tu actitud ante los demás personajes del juego, los cuales tienen sus rutinas. Les puedes ver durmiendo, bebiendo en el pub o volviendo a casa mientras tú intentas ser un héroe. El juego no va a ser algo pequeño. Han prometido más de 200 localizaciones, 150 personajes interactivos y una línea argumental abierta (el juego puede terminar de 10 formas diferentes). Ubi Soft afirma que esta creación combina la atmósfera de *Blade Runner* con la profundidad de *Baldur's Gate*. Ya veremos. ■

PUNTOS

- **Editor:** Ubi Soft
- **Desarrollador:** Ubi Soft
- **Origen:** Alemania
- **Dancing:** Queen
- **A la venta:** Primavera-Verano







En Arcatera no debes interpretar temas disco montado sobre enormes plataformas, sino que tu misión es salvar a la monarquía con una serie de armas mágicas y hechizos.

NUEVASIMÁGENES

RAYMAN 2

Este paltaformas estilo monada se convierte en un minijuego para hasta cuatro jugadores en su versión dreamcast.

Esta fantástica aventura fue ya vista en el número 1 de DC-M, pero ahora lleva ahora nos ha llegado un preview muy completo, así que pensamos que deberíamos traerte una actualización y más jugosas imágenes para que se te caiga la baba antes de que el juego llegue a los mostradores en Abril. Sin querer hacer excesivas promesas, *Rayman 2* podría ser justo el juego de plataformas que Dreamcast necesita.

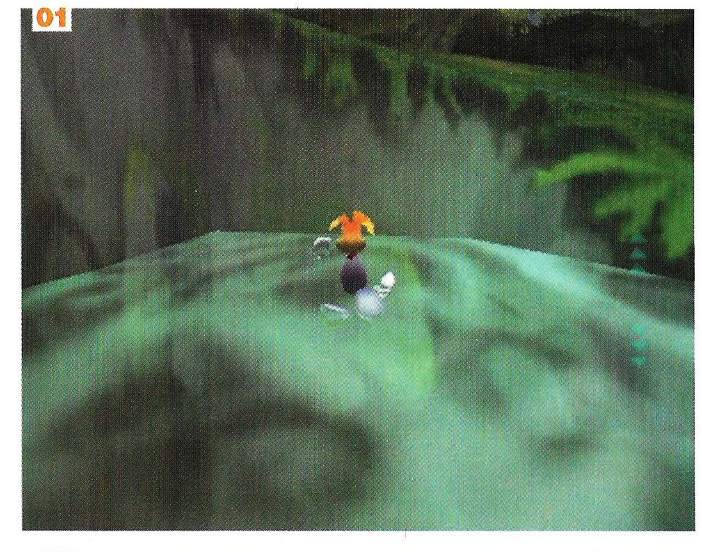
Para empezar no hay frenéticas carreras a lo Sonic, o sea que puedes pararte y contemplar el paisaje mientras decides qué hacer. Perfecto para un jugador más contemplativo.

Hasta aquí todo muy bonito, pero, ¿ qué es en realidad lo que cambia en su transformación para N64? La verdad es que el cambio, aunque sea sólo a nivel de gráficos es notable. Y poco más,e ne sta versión, la verdad. De cualquier modo, si nunca has tenido el placer de jugar a *Rayman 2* en cualquier otro formato, esto no debería evitar que pruebes esta versión. Puedes esperar la inclusión de aspectos hasta ahora sólo disponibles en la versión para PC. Entre ellos, destacar una serie de varios mini-juegos, incluyendo un imprsionante y extremadamente adictivo juego para cuatro jugadores llamado Globox Disk. Es un juego de aspecto verdaderamente simple con muros que tienes que sortear con el fín de recoger Lumbs. El ganador es el jugador que recoge más. Suena fácil, pero no lo es. Parece que podría resultar tan adictivo como Tetris, o sea que si es algo por lo que guiarse, *Rayman 2* podría ser un clásico en vías de gestación. Aunque si tu idea de juego de plataforma es menos la de cositas mágicas y chispeantes o personajes sin rodillas y más sobre horribles bestias, vagabundos asesinos, como precaución deberías esperar a *Tomb Raider*. Personalmente no nos molesta la aparición de Rayman. Algunos de nuestros más íntimos colegas no tienen piernas. Lo sentimos mucho. ■

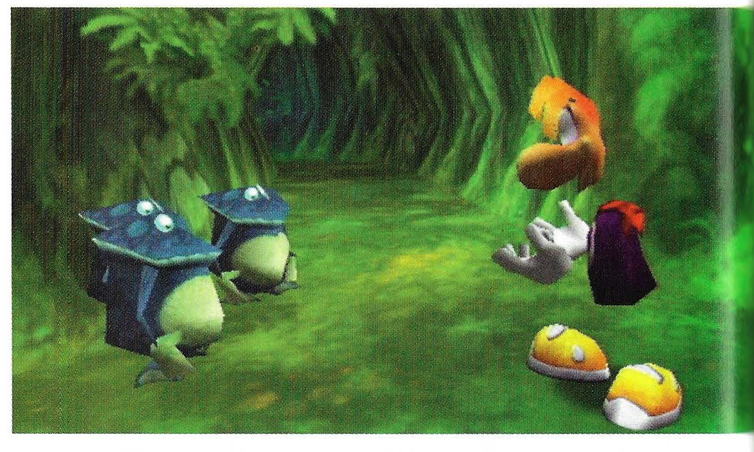
01 Sí, Rayman puede nadar Pero mucho cuidado, en algunos estanques puedes encontrar pirañas...
02 Rayman puede trepar en enormes barriles. Sí, es extremadamente varsátil.
03 Rayman puede colgarse de trozos de roca. Dondequiera que veas enredaderas, puedes treparlas.

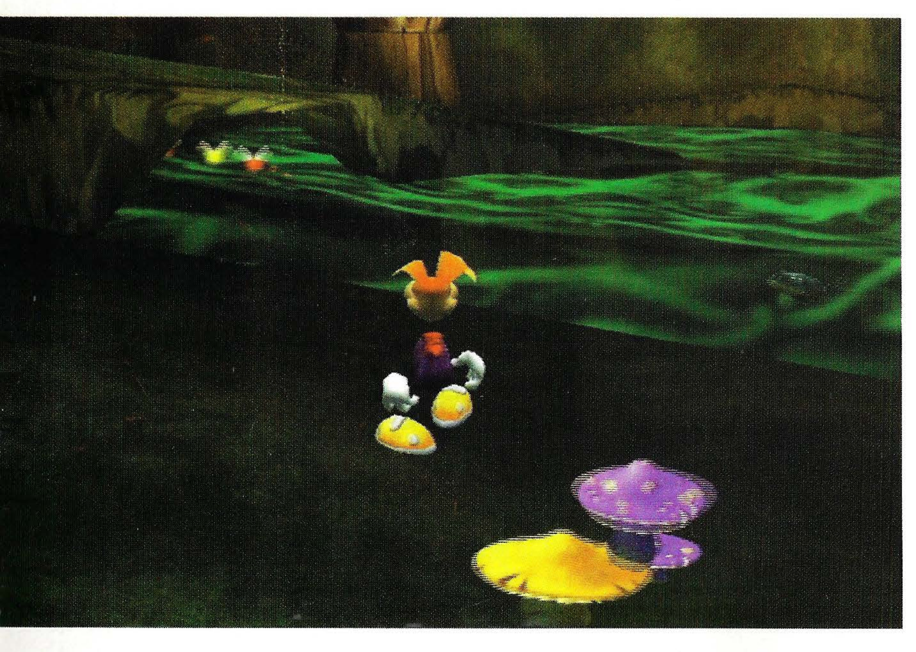
FICHADO

- **Editor:** Ubi Soft
- **Desarrollador:** Ubi Soft
- **Origen:** Francia
- **Mira mamá:** sin brazos
- **A la venta:** Abril

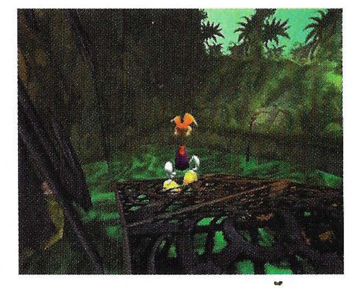


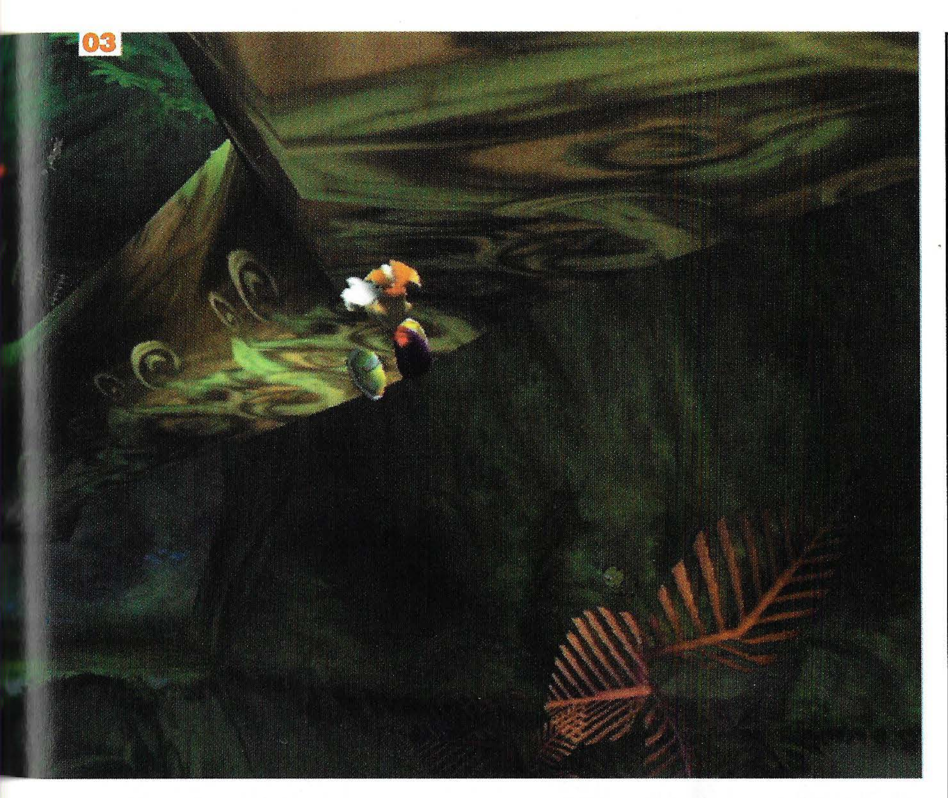




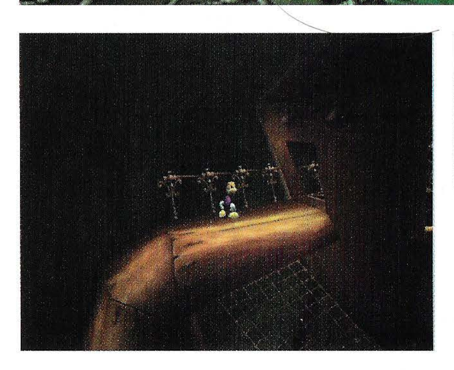














YAVIENEN

FUR FIGHTERS

Acclaim se prepara para editar esta genial locura cortesía de los siempre geniales, y locos, Bizarre

La fuerte incursión de Bizarre Creation en el mundo de los juegos de 3D está a punto de treminarse así que, muy amable por su parte, su equipo nos envió estas nuevas imágenes para vuestro deleite.

Como ya revelamos hace tiempo, em *Fur Fighters* (entonces se llamaba Furballs) controlarás 6 entrañables guerreros, cada uno con su propia personalidad y especial pericia, incluyendo la habilidad para nadar por debajo del agua, colarse en pequeños espacios y cabar para introducirse en nuevas áreas. El objetivo es rescatar a tu familia de las garras del General Viggo, un gigante blanco que tiene como objetivo la domi-nación del mundo. Estuvimos con el subproductor del juego, Nick Wiswell, y nos dijo que a parte de insinuaciones sobre películas de James Bond, las influencias del juego incluyen al dibujo animado que hizo de Snoopy un verdadero juego familiar -*Peanuts*- y la música de Henry Mancini. Los audaces gráficos en *Fur Fighters* hacen que las animaciones de Schultz parezcan increíblemente mediocres, pero si la música está de alguna forma relacionada con la genial sintonía de saxofón hecha por Mancini para La Pantera Rosa, realmente estaríamos delante de un juego con clase. En esta etapa, la mezcla quijotesca de estilos que tiene *Fur Fighters* nos hace preguntarnos cómo irá el juego. ¿Es un juego de plataformas, de disparos, una aventura en 3D o una mezcla de todos ellos? "Es todo lo que has dicho y más", explica Nick. "Las zonas más importantes del juego consisten en disparar a los malos, resolviendo puzzles y rescatando a familiares tuyos. Esperemos que llame la atención de cualquier jugador." Por lo que hemos visto, *Fur Fighters* podría hacerlo.■

FICHA

- **Editor:** Acclaim
- **Desarrollador:** Bizarre Creations
- **Origen:** GB
- **Muere:** peluche
- **A la venta:** Junio





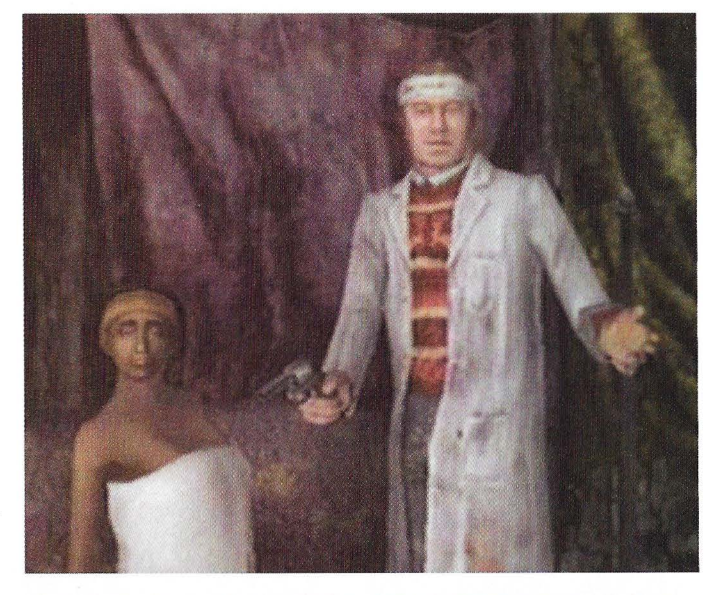


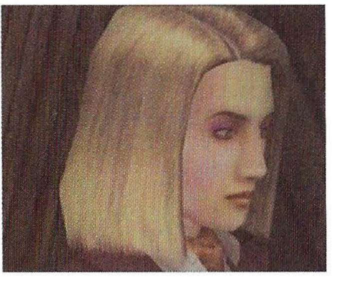
La mezcla de elementos de dibujo animado con shoot'em ups y plataformas parece algo interesnte. ¿Funcionará? Esperemos que sí.

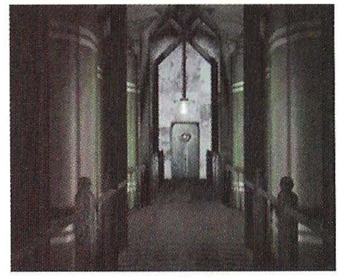
PRIMERCONTACTO

D 2

La Invasión Mutante, Mujeres al Borde de un Ataque de Nervios, Sexo, Mentiras y Juegos de Vídeo.





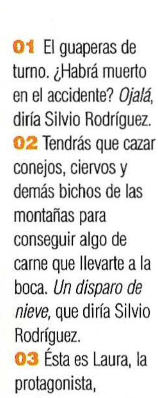


C ***D2*** **es una extraña mezcla de película se alienígenas de serie B, película de Almodóvar de serie B y película de intrigas y giros argumentales de serie B. Sí, en todo caso serie B, pero también en todo caso «película», porque se trata de un juego increíblemente cinematográfico. Nada menos que cuatro discos para un juego que, en realidad, no es tan largo como cabría pensar: tres discos para el juego y uno (sí, uno entero) para la secuencia de vídeo introductoria. Bestial.**

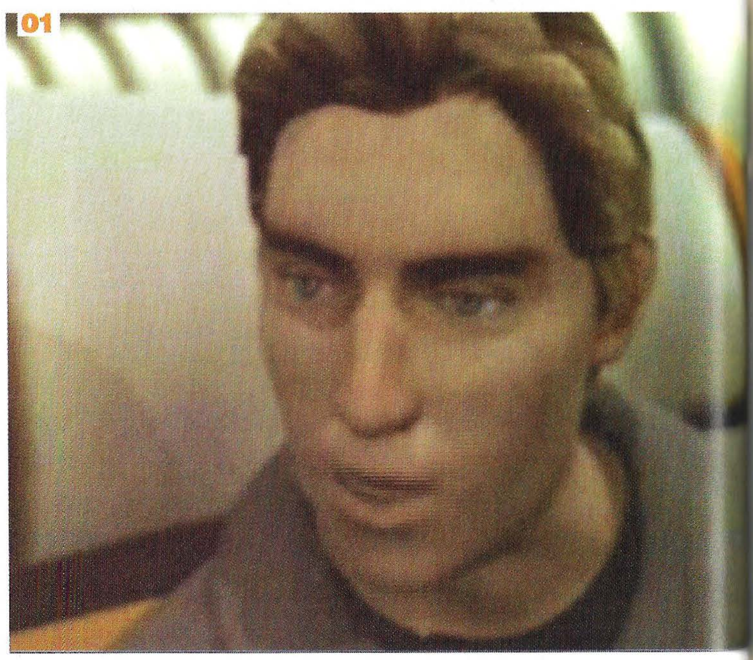
En todo caso, el hecho de que el juego propiamente dicho ocupe tres discos se debe más que nada a la enorme cantidad de vídeos y diálogos que hay a lo largo de la historia. Pasas más o menos el mismo tiempo «viendo» que jugando. Y es que *D2* es más una película interactiva que un juego. Lo malo de esto es que, en japonés —es la versión que hemos probado—, la parte de «ver» no sirve para mucho, y nos hemos quedado un poco a medias... Es posible que el título, *D2,* te recuerde a otro: *D.* El juego *D* es, en cierto modo, el antecesor de *D2,* aunque sólo *en cierto modo.* Los personajes que aparecen son los mismos, y algunos objetos importantes también, pero el argumento es totalmente independiente. La «serie» —por llamarla de algún modo— de WARP —el equipo de desarrollo— consta de tres juegos. El primero fue *D,* que apareció para PlayStation y Saturn hace ya mucho tiempo: otra película interactiva basada en secuencias de vídeo. El argumento de aquél tenía poco que ver con el de los otros dos: Laura, la prota, viajaba a Europa del Este para investigar sobre su pasado, y descubría que descendía de una larga dinastía de vampiros...

El segundo juego fue *Enemy Zero,* que sólo apareció para Saturn. Otra aventura/película en la que Laura ya no era hija de vampiros, sino ¡un robot! Una historia de intrigas y suspense que parecía más una novela de Isaac Asimov que un juego de Saturn. Alienígenas invisibles, robots que no saben que lo son, humanos que son novios de robots sin saberlo... El lío padre. Después de dos secuelas tan raras, WARP lo tenía realmente difícil para superarse a sí misma. Sin embargo, no hay nada que no pueda hacerse con cuatro discos y mucho retorcimiento. Al principio de *D2,* en la larguísima secuencia introductoria, Laura viaja en un avión sobre los fríos valles de Canadá. Allí conoce a un chico y una simpática niña, pero en medio del tierno encuentro unos tipos bastante bestias intentan secuestrar el avión cargándose a un tipo de la forma más brutal. Un momento perfecto para introducir un pequeño elemento inesperado en la acción: un meteorito cae y destroza el avión, haciéndolo caer en picado contra las montañas blancas. Laura despierta en una cama. Está en una casa de madera, acompañada por una mujer de color. Ha sobrevivido. Aunque para intentar solucionar esto, entra por la puerta... ¡el secuestrador del avión! O algo parecido. A los pocos segundos te das cuenta de que es un alienígena, que intenta acabar con tu compañera introduciéndole un tentáculo bastante lascivo en la boca... ¡Es algo realmente repugnante!

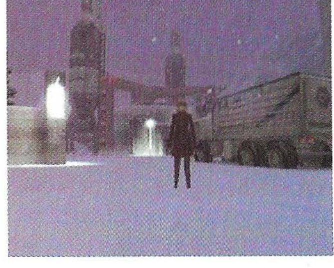
En fin, que WARP ha logrado el «más surrealista todavía». Una aventura en medio de las montañas de Canadá, con nieve, motos de nieve, alienígenas que salen de la tierra, minas subterráneas, armas, amigos transformistas, misterio, etc., etc., etc. Una preciosidad de juego, si no has visto antes *ShenMue.* ■



01 El guaperas de turno. ¿Habrá muerto en el accidente? *Ojalá,* diría Silvio Rodríguez.
02 Tendrás que cazar conejos, ciervos y demás bichos de las montañas para conseguir algo de carne que llevarte a la boca. *Un disparo de nieve,* que diría Silvio Rodríguez.
03 Ésta es Laura, la protagonista, metiéndose en todas las casas que encuentra para robar todo lo que pilla. La gente ya no tiene sentido *de la propiedad privada,* que diría Silvio Rodríguez.







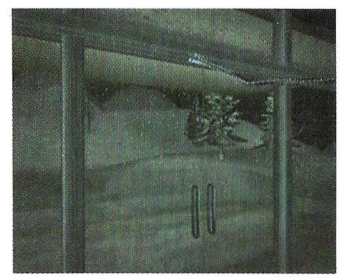
FICHA

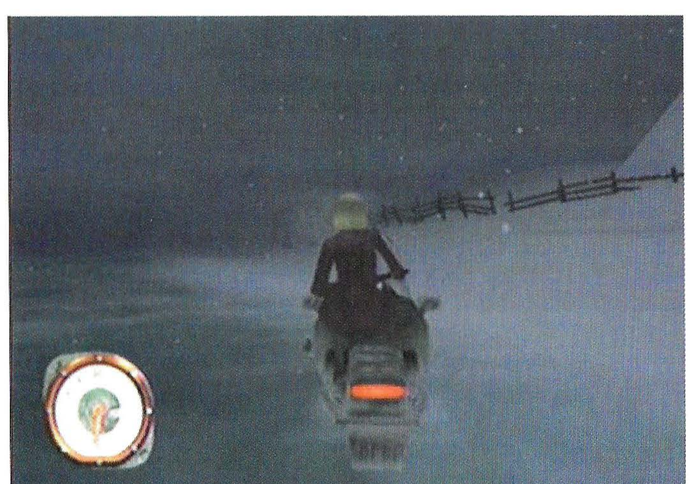
- **Editor:** Sega
- **Desarrollador:** WARP
- **Origen:** Japón
- **Sexo:** alienígena
- **A la venta:** Verano

02







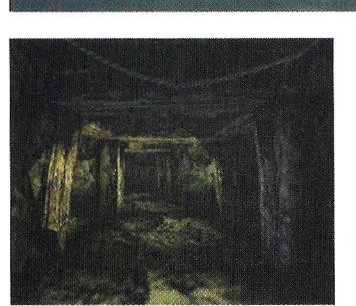




"Nada menos que **cuatro discos** para un juego que, en realidad, **no es tan largo como cabría pensar.**"

03







PREVIEWESPECIAL

WILD METAL

Hace mucho tiempo, DMA nos dio *Lemmings*, ahora nos trae... ¡tanques de guerra enamos!

01 El sistema de control ha sido redefinido para esta versión deamcast. El resultado es mucho más intuitivo y funcional.
02 Cada uno de los tres mundos Tehric tiene una escenografía diferente
03 Debido a que la jugabilidad está más basada en la estrategia que en la masacre indiscriminada, cada vez que acabas con algo, la sensación es más satisfactoria.
04 La opción para más de un jugador de *Wild Metal* es muy buena. Un gran rival para *Red Dog*.

Verdad que los humanos son estúpidos? Mirad que han hecho ahora. Han decidido crear unas máquinas con sentimientos que, a la Matrix, han desarrollado un pensamiento superior al de sus creadores y han tomado el control del mundo Tehric. Ahora van a quedarse con los Power Cores, unos centros de energía muy valiosa.

Aquí tomas el control de una serie de tanques de alta tecnología. Tu misión es infiltrarte en estos mundos desolados y quedarte con los power cores. El problema es que los mundos de *Wild Metal* están pratullados por una serie de máquinas de defensa que vigilan los power cores. Estos robots están dispuestos a perder la vida por esta valiosa energía.

Todos los tanques aquí presentes están inspirados en animales. Cada uno refleja las características específicas de cada animal. Por ejemplo, el rinoceronte es muy potente pero lento. Ataca con mucha virulencia. En cambio, el guepardo es increíblemente rápido y ataca por sorpresa. Para saber más sobre esta intrigante aventura, viajamos hasta los cuarteles generales de DMA Design, los responsables de *Lemmings* y *Grand Theft Auto*. Estos son los miembros del equipo de desarrollo que respondieron a nuestras preguntas:

Jaff Cairns: Director de arte
Pet Kerr: Programador jefe
Darren Baines: Artista
Chris Stamp: Programador
Keith McLeman: Programador
Ian Thompson: Diseñador
Bob McCracken: Productor

Nombrad y explicad algunas de las influencias en el desarrollo de *Wild Metal* (no deben ser obligatoriamente videojuegos)

Darren: Quake. Nos encanta *Quake*, así que cogimos la diversiñon y la intensidad del modo para multijugador de *Quake*. Añadimos un poco más de habilidad para matar cosas.

Chris: *Big Red Racing*. Este nos hizo utilizar un ingenio de reproducción de leyes físicas para darle más solidez al sistema.

"Lo realmente **primordial** para el equipo fue crear **algo diferente** que hiciera a los **juegos avanzar**. **No queríamos copiar** lo que ya estaba hecho."


02

Pat: No olvidéis *Sentinel*. Éste tiene una verdaderamente intensa atmósfera. Esos escenarios surrealistas y esos centinelas malvados eran demasiado bueno como para no copiarlos.

Bob: ¿Y dónde estaríamos sin Isaac Newton? Él fue el que hizo que el realismo en los movimientos de *Wild Metal* fuera lo que es. Sir Isaac se comportó en todo momento como un gran profesional y siempre fue un gran compañero de trabajo. Un verdadero placer.

¿Cuáles son las diferencias entre la versión para PC y la de DC? ¿Qué hay de nuevo? ¿Qué es mejor?

Keith: El modo para ún jugador es totalmente nuevo, el sistema de control también y, además, está lo de la VM

Bob: En un principio el juego también se iba a llamar *Wild Metal Country* en DC. Lo que pasa es que el título no lo entendían muy bien los americanos, ya que entendían que esto era una especie de juego de rodeos. Lo tuvimos que cambiar por *Wild Metal*. Malditas colonias.

Ian: Tras haber trabajado en la versión PC, tenía mucho más claro lo que quería hacer con los niveles. Añadimos muchos detalles, algunos ciertamente sutiles, cosas que sólo percibes si prestas mucha atención.

Chris: Fue bastante difícil traducir el sistema de control de PC a DC debido al hecho de que la versión para PC posee una sutil pero poderosa interfaz, utiliza un montón de claves. Así que el objetivo de la versión dreamcast fue intentar conseguir la misma experiencia. Fue una tarea bastante desagradecida, pero el resultado está muy bien.



Bob: Sí, hay 21 niveles para un solo jugador, un montón de explosivos y vastas extensiones. Todo diseñado para tu placer. ¿Cómo se llamaba el juego?

Pat: *Wild Metal*, y pronto estará disponible en las mejores tiendas.

¿Cuáles han sido vuestras mayores preocupaciones a la hora de crear este juego? ¿Qué intentabais hacer?

Pat: Teníamos dos preocupaciones. No queríamos que la gente creyera que esto era una conversión. No lo es, y costó mucho convencer a la gente que esto no fue un curro de tres semanas de traducción de códigos. Además, nos preocupó un poco el hecho de que *Wild Metal* no sea un juego típico de consola.

Gary: Es un juego de caza, buscas y matas. La analogía funciona, en serio. Mira, el escáner es tu olfato, los cores tus víctimas y las máquinas que dominan el planeta, bien, estas son el ecosistema y tú eres parte de él.

Bob: Lo realmente primordial para

01
[55.19]







"Es una **experiencia expansiva.** Cada vez que **vuelves a un nivel** encuentras **algo nuevo**, algo **inteligente y sutil**."



el equipo fue crear algo creativo que fuera diferente y que hiciera a los juegos avanzar. No queríamos copiar lo que ya estaba hecho. Es una estrategia de riesgo, pero creo que resume muy bien lo que DMA es: el juego es el rey, funcionabilidad sobre forma.

Chris: El jugador es un cazador en un mundo sobrepoblado. Además, también queríamos retar a los jugadores para que desarrollaran un buen sentido de estrategia y ataque por sorpresa. No sólo es cuestión de fuerza.

¿Qué es lo que más os gusta del juego? ?De qué os sentís más orgullosos?

Darren: Es una experiencia expansiva. Cada vez que vuelves a un nivel encuentras algo nuevo, algo inteligente y sutil, algo como yo.

Ian: Debes trabajarte cada víctima. Me parece que sutil es nuestra palabra preferida. Ciertamente, deberíamos hacer un fondo común y comprar u diccionario de sinónimos.

Chris: Mejorar tu puntería.

Jeff: Sí, gracias a Dios los problemas en los lavabos de DMA se arreglaron cuando llegó este juego.

Chris: No me refería a mear, sino a maniobrar la torrreta. Ver como el enemigo trata de encontrar el lugar del que proceden los disparos. Mientras, tú, desde un punto lejano y seguro acabas con él. Eso es realmente satisfactorio.

Pat: La manejabilidad y la IA ayudan a crear un sentido de inmersión en el juego y esto acaba haciendo que la jugabilidad sea fantástica.

Es muy divertido ver como una figura enemiga intenta encontrar la mejor manera de destruirte, y empieza a subir la colina armado hasta los dientes y acompañado de un montón de amigos.

¿Qué es lo más raro que os sucedió mientras creabais *Wild Metal*?

Darren: Debido a razones legales no podemos comentar esto ahora. Sólo decir que un miembro de DMA fue visto en Nueva Zelanda. Ha escapado y extremadamente peligroso. ■

DETALLES

- **Editor:** Proein
- **Desarrollador:** DMA Design
- **Origen:** GB
- **Vigilante:** sin jurado
- **A la venta:** Abril









NUEVAS IMÁGENES

4 WHEEL THUNDER

Ya es hora de dejar tu Escort XR3 aparcado, pues estos camiones son los verdaderos reyes del asfalto.

A los europeos nos asusta la simple visión de algo más grande que un Micra acercándose en una carretera comarcal. En cambio, al otro lado del Atlántico tiene una idea algo más agresiva de lo que es ceder el paso en caminos de cabras.

Os presentamos a los camiones más monstruosos. Elementos enormes y brillantes con ruedas del tamaño de los bungalows de los campings en Benidorm. Y dan miedo, tanto que en América la gente paga por verles destrozar coches familiares. De cualquier modo, Kalisto ha decidido hacer un juego más cercano a *Sega Rally 2* que a *WWF*.

4 Wheel Thunder contiene una serie de vehículos de tamaño descomunal y con un comportamiento bastante peculiar sobre superficies poco conducibles.

El juego es primo hermano de *Hydro Thunder* y, aunque no es exactamente realista, es bastante divertido. Hay un modo arcade en el cual corres en una pista simple, otro modo que es el típico campeonato, el cual te da pistas y vehículos extra si eres suficientemente rápido como para llegar el primero.

Los gráficos son realmente buenos, ofreciendo un horizonte libre de la típica niebla.

Además, los efectos de barro, agua y tubo de escape están también muy logrados. De cualquier modo, debemos reconocer que algunas pistas podrían ser mejorables y, sobre todo, más cortas, ya que una vuelta, de momento, dura más de 4 minutos, lo que es demasiado.

Eso sí, hay infinidad de atajos y deberás hallarlos todos si quieres tener alguna posibilidad de vencer.

Existen cuatro categorías diferentes de vehículos -diferentes manejos-, una tienda para mejorarlos y un montón de áreas secretas.

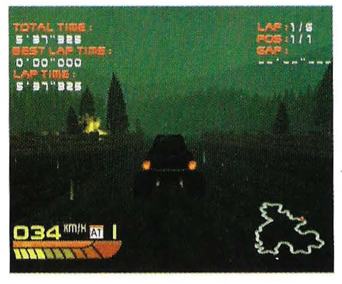
Así pues, *4 Wheel Thunder* parece una nueva pieza de interés en el ya poblado mundo de los racers para DC. Os lo confirmaremos cuando veamos el producto final.



- **Editor:** Infogrames
- **Desarrollador:** Kallisto
- **Origen:** Francia
- **Cuatro:** Ruedas
- **A la venta:** Marzo-Abril









01 Estos bichos servirían mejor para transportar melones, pero en este juego se dedican a correr.
02 Sin niebla, en un día soleado igual llegas a ver la casa de Marco
03 El modo para dos jugadores parece más un juego de lucha que un racer.





02



"El juego es **primo hermano de *Hydro Thunder*** y, aunque no es exactamnete realista, **es bastante divertido**".

03



NUEVAS IMÁGENES

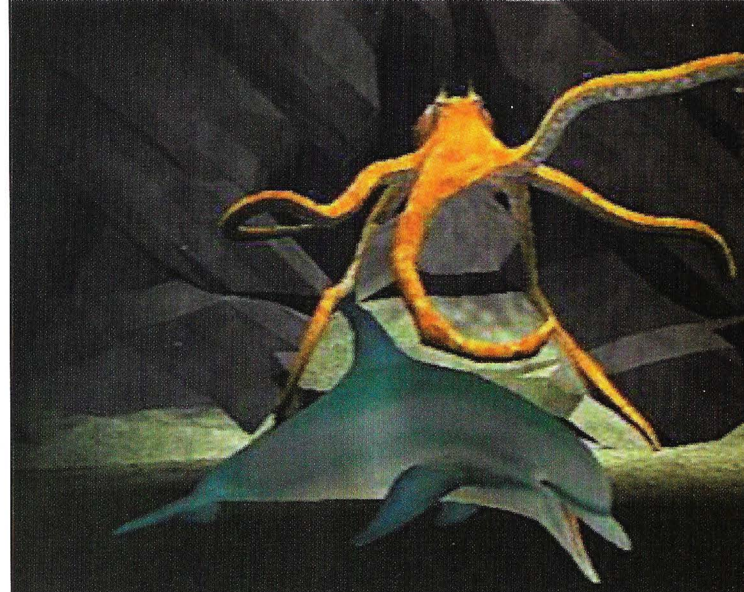
ECCO THE DOLPHIN

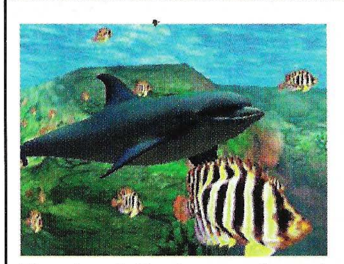
El delfín más famoso desde Flipper ha vuelto. Y tiene mejor aspecto que nunca.

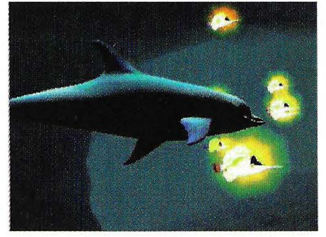
Appaloosa y Sega continúan sin revelar demasiado sobre esta aventura subacuática, pero para mantenernos excitados y ansiosos siguen enviando nuevas imágenes. Esto no se hace, hombre. Estas nuevas capturas acaban por confirmar lo que ya todos sospechábamos: los decorados acuáticos son simplemente espectaculares. Montones de accidentes orográficos, montañas de coral y un delfín que no tiene nada que envidiar a Kate Moss. Sombras en tiempo real, secundarios animados y todo lo que un procesador de 128 bits puede ofrecer. Especialmente impresionante es el hecho de que si te acercas a la superficie puedes ver a través del agua las hojas de las palmeras. Es...tan... bonito.
En cuanto a la jugabilidad y al argumento poco se sabe. Parece ser que habrá mucha exploración y mucho puzzle (igual que en original para Mega Drive), además de miles de millas acuáticas por las que bucear. Una página web mencionaba hace poco que la temática contiene tintes ecológicos, con los habitantes del ecosistema luchando contra el malvado humano. ¿Podrá Ecco cambiar el mundo y hacernos a los humanos más respetuosos con el mar?¿Hará que dejemos de lanzar nuestros desechos nucleares al fondo del océano? Esperemos que sea así, porque, ¿sabéis?, los peces también tienen sentimientos. ■

LONJA

- **Editor:** Sega
- **Desarrollador:** Appaloosa
- **Origen:** Hungría
- **Fish:** and chips
- **A la venta:** Abril







Vale, tenían razón, Ecco tiene unos gráficos por los que matar, pero parece que los desarrolladores no le han prestado demasiada atención al mundo submarino. ¿Qué es eso? ¿Un pulpo de seis patas? ¿Es un mutante radioactivo?

GUÍA PARA JUGADORES

EL EDITOR DE CIRCUITOS EN RE-VOLT



El simulador de coches por control remoto de Acclaim contiene algunas de las pistas más difíciles que te vas a encontrar. Al menos hasta que empiezas a dominar el editor de circuitos, el cual te permite crear monstruosidades que convierten a otras como la del Museo en algo más simple que las ovales de NASCAR. Hemos estado jugando con él un poco y hemos sacado algunos trucos que te permitirán sacarle el máximo partido a esta excepcional opción.





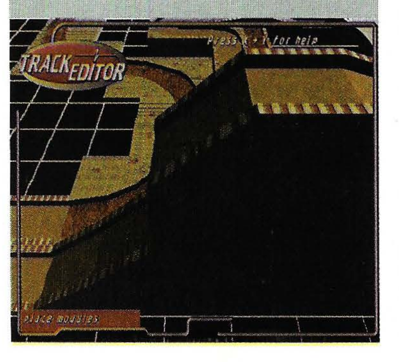
01 COLINAS

La correctamente ajustada aplicación de colinas en tu pista creará escenas perfectas para las repeticiones. Coge un tramo recto y utiliza izquierda y derecha en el d-pad para crear la pendiente. Eleva cada segmento con arriba y abajo para que los bordes te cuadren.



02 SALTOS

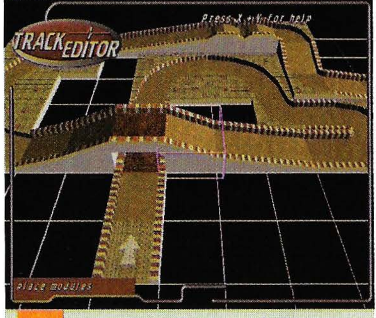
La sección que va hacia abajo no tiene porque ser fácil. De hecho, elevando algunas partes puedes crear un gran salto. Sobre todo, no coloques estos saltos demasiado cerca de las esquinas, sino los coches acabarán volando hacia el infinito.





03 GRADIENTE

Otra cosa a considerar al crear una colina es si los coches más pesados serán capaces de subirla. Algunos de los más gordos simplemente se deslizan hacia el pie una y otra vez. No utilices dos gradientes a la vez si quieres que la pista sea circulable.

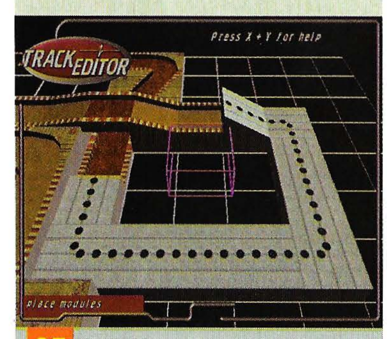


04 PUENTES

Los puentes pueden parecer cosas difíciles de conectar con el resto del circuito. Los puedes hacer cuadrar perfectamente en una diminuta área de 3X3 utilizando tres de las esquinas más pequeñas y dos rectas en los dos extremos del puente. Coloca un mon-



tón de puentes y secciones elevadas en tu circuito, tendrás un buen paisaje que admirar durante la carrera.

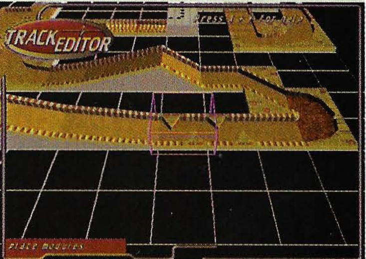


05 TUBOS

Podrías hacer un circuito completo sólo con tubos. Sólo si te sientes algo masoquista, claro. Utiliza izquierda y derecha en el d-pad para elegir entre secciones rectas, curvas y esquinas de 90°. La variación final es un cañón abierto que te garantiza el volver locos a los coches controlados por la CPU

06 CHICANES

Vigila con estas cosas. Si eres un humano de cerebro medio, las chicanes son algo negociable y una buena dosis de ellas pueden hacer un circuito realmente atractivo. Lo que pasa es que un cerebro digital puede



tener problemas serios con ellas. Si las utilizas para jugar contra la CPU verás que los coches que controla no son capaces de terminar ni una vuelta, por lo que la carrera es aburrida de narices. Utilízalas sólo para jugar con humanos.

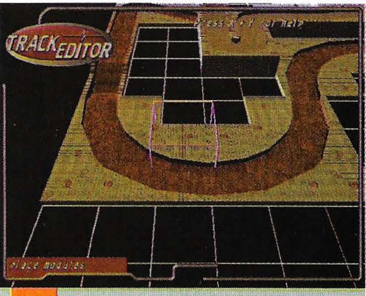


07 PARRILLA DE SALIDA

Para conseguir una salida espectacular, coloca la parrilla en la cima de una colina. Si la colocas al pie o en una esquina sólo conseguirás mucha confusión y una carrera lenta.

08 BANCOS

Las variaciones de bancos posibles las puedes controlar con el d-pad y sirven para crear esquinas realmente fastidiosas. Coloca power ups en las secciones con bancos y así obligarás a los corredores a hacer maniobras arriesgadas para cogerlos.



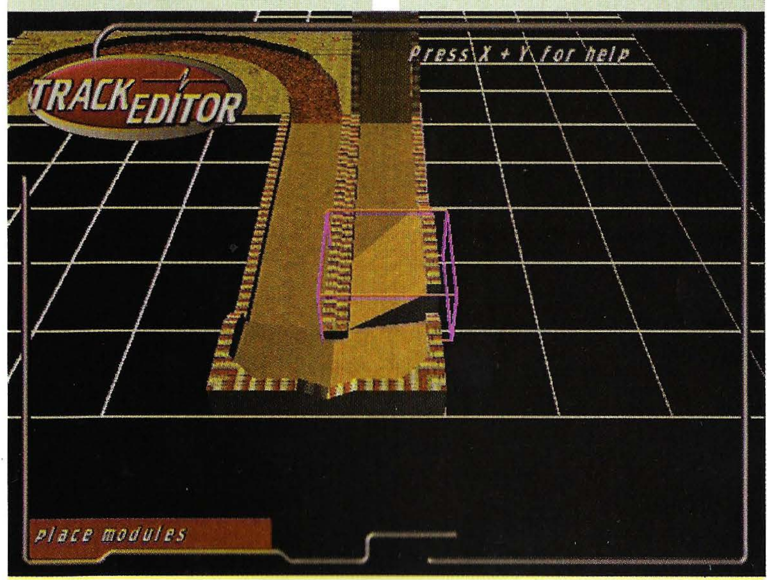
09 ESQUINAS

Los mejores juegos de carreras acostumbran a tener más esquinas espectaculares que no curvas frustrantes de 90°. Utiliza izquierda y derecha en el d-pad para escoger entre tres diferentes medidas -la más grande es la más divertida-. Utiliza las esquinas más pequeñas cuando quieras añadir al final un trozo complicado.



10 DISEÑO

Vale, tal vez todo parece un poco Barrio Sésamo para todo aquel capaz de cortar y pegar, pero es muy útil, ya que puedes recrear circuitos de otros juegos, o hasta de lo que los no jugadores llaman el mundo real. La mayoría de las revistas de Formula 1 llevan diagramas de los circuitos. Los puedes transferir al juego y hasta crearte un mundial de F1 con estos pequeños mamones. Sólo una sugerencia.

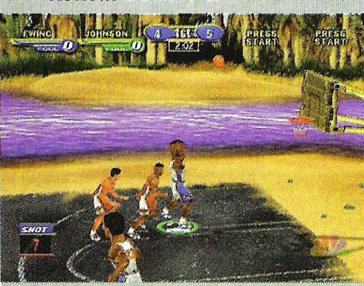


TRUCOS

NBA SHOWTIME
DESBLOQUEADO Y DESCODIFICADO

NBA SHOWTIME

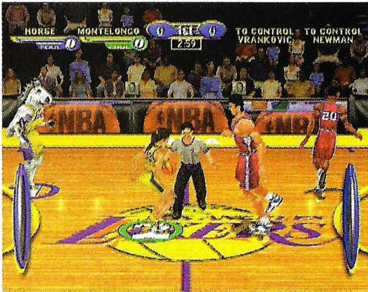
Editor: Infogrames
Review: DC-M nº 2



CÓDIGOS

Para activar un truco debes introducir su código en las cajas en la pantalla de partido del día. Los números indican cuantas veces los botones de turbo, salto o pase deben ser presionados. Tras introducir el código debes presionar el d-pad en una dirección concreta y el nombre del truco y el sonido de una campana confirmarán su introducción.

Por ejemplo, 3-3-1 izquierda significa:
Presiona turbo 3 veces
2. Presiona salto 3 veces
presiona pase 1 vez
4. Izquierda en el d-pad



TRUCO	CÓDIGO
Mostrar el hotspot	1-0-0 Abajo
Porcentaje de tiro	0-0-1 Abajo
Modo de torneo	1-1-1 Abajo
Modo cabezón	2-0-0 Derecha
Sin repeticiones	3-3-1 Izquierda
Sin bonificaciones	4-4-4 Arriba
Uniforme de Midway	4-0-1 Derecha
Primer uniforme	4-1-0 Derecha
Segundo uniforme	4-2-0 Derecha

CÓDIGOS PARA EL TIEMPO

Estos códigos sólo sirven cuando estás jugando al aire libre.

TIEMPO	CÓDIGO
Niebla	1-2-3 Arriba
Niebla espesa	1-2-3 Abajo
Niebla de pantano	1-2-3 Derecha
Niebla nocturna	1-2-3 Izquierda
Nieve	1-2-1 Izquierda
Ventisca	1-3-1 izquierda
Lluvia	1-4-1 Izquierda



CÓDIGOS OCULTOS

Para jugar en pistas ocultas, presiona los siguientes botones inmediatamente después de seleccionar los jugadores en menú de elección de equipos.

PISTA	CÓDIGO
Equipo 1 (izquierda)	Arriba + turbo
Equipo 2 (derecha)	Abajo + turbo
Pista en la calle	Izquierda + turbo
Pista en la isla	Derecha + turbo
Pista Midway	Arriba + salto + turbo
Pista NBC	Abajo + salto + pase

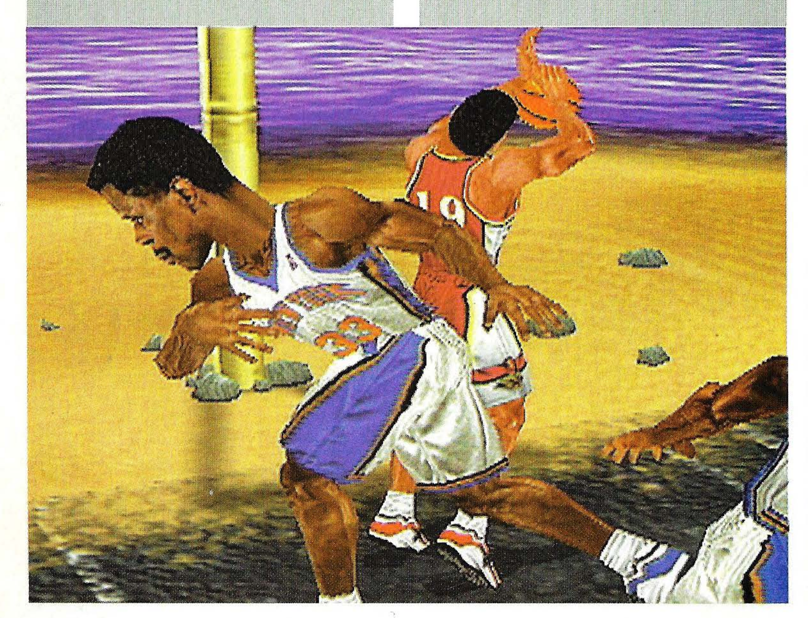
CUALQUIER JUGADOR EN CUALQUIER EQUIPO

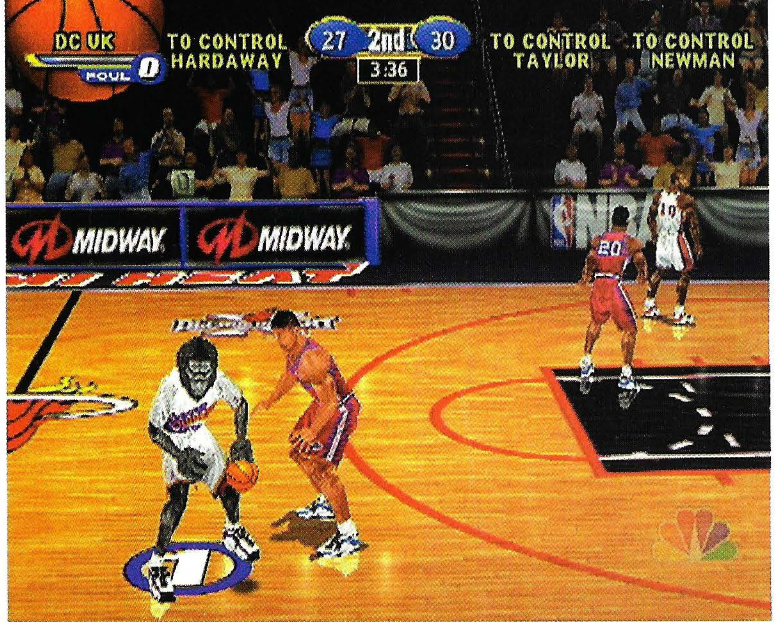
Para utilizar cualquier jugador en cualquier equipo debes ir a la pantalla de introducir iniciales y PIN. Una vez allí, introduce las tres primeras tres letras del nombre del equipo del jugador, luego entra su número de camiseta como PIN.

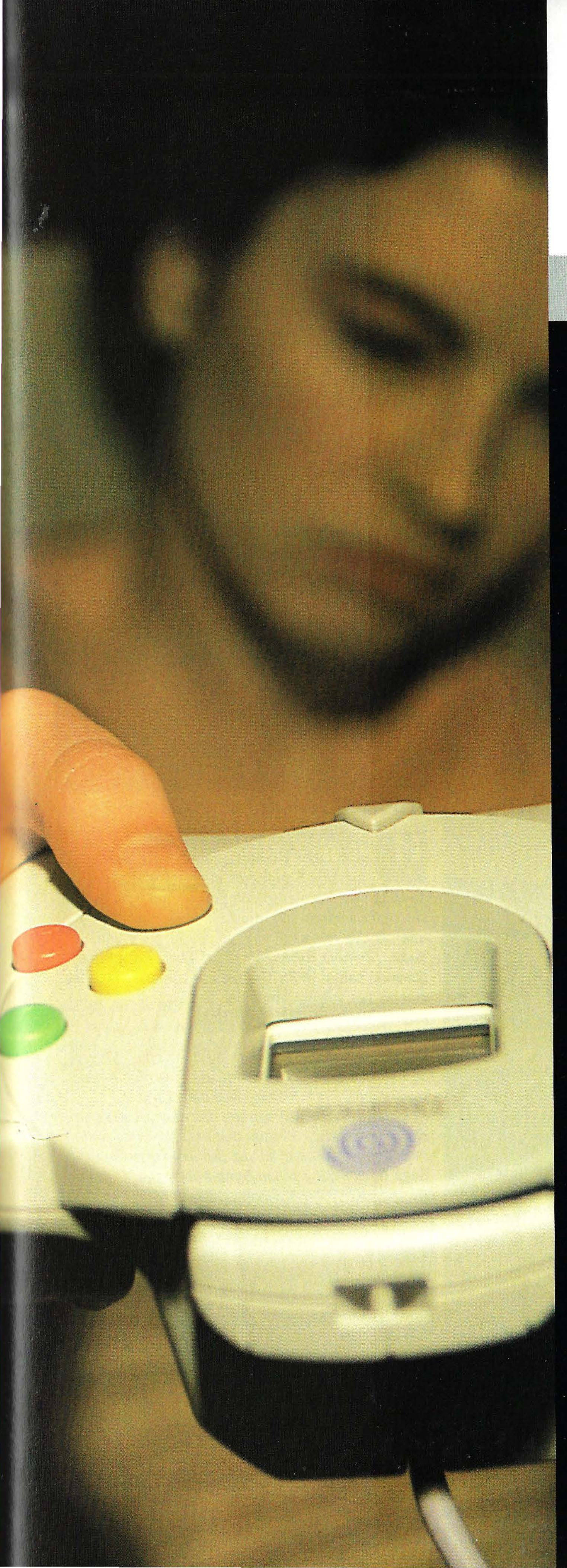
Por ejemplo, si quieres ser Scottie Pippen, pero en un equipo diferente del que forma parte actualmente, introduce:

1. HOU –primeras tres letras de Houston Rockets
2. 33 – el número de su camiseta.

Ahora, cuando escojas un equipo, este jugador formará parte de él.







MUNDO DC

TODO DREAMCAST

EN ESTA SECCIÓN

D-M@IL

Cambiaría cada sección, el nombre de la revista tampoco me gusta, la ropa que lleváis menos. Además, ¿cómo se os ocurre tomar café con leche? No me malinterpretéis. La revista me gusta.

Buenas, vuestra revista es muy buena, pero ese no es el tema de mi e-mail. En primer lugar quiero deciros que estoy contentísimo con mi Dreamcast, Sega ha devuelto las aguas a su cauce. Pero he leído algo por Internet que no me ha gustado: especificaciones técnicas de una posible Dreamcast 2. Si alguien quiere saber la URL de donde he sacado esto, que visite:
http://eya.swin.net/3dturbo/index.htm
Ahí van mis preguntas: ¿sacará SEGA al mercado paralelamente hardware para ampliar la Dreamcast 1 o bien podrán los usuarios de DC1 cambiar su DC por
la DC2 pagando un precio?. Espero que si la sacan, no nos dejen colgados a los poseedores de una DC y SEGA saque algún tipo de oferta para cambiar la DC1 por la DC2, si DC-Mo quien sea que me esté leyendo puede hacer llegar a SEGA este mensaje que lo haga.
He enviado este mensaje a otras revistas, esperemos que entre todos salvemos nuestras Dreamcast y nuestro bolsillo, confiemos en SEGA.

DC-M: Bien, esta no viene firmada, pero es muy interesante. Durante este mes, han aparecido ciertos rumores sobre una DC2. DE hecho, si vais a la página de noticias tal vez saquéis algo de claro sobre tan escabroso tema. La verdad es que Sega no ha comentado todavía nada al respecto. De cualquier modo, la creación de una DC2 ahora sería una medida muy impopular, y con la PS2 a la vuelta de la esquina, no creemos que Sega se pueda permitir perder a sus seguidores. Mejor que se preocupen primero del juego online, el zip y el DVD.



"He leído algo por Internet que no me ha gustado: **especificaciones técnicas** de una posible **Dreamcast 2"**

Hola amigos, ante todo felicitaros por la revista, me parece estupenda. Me han gustado las críticas a EA, a PS2; es bueno dar caña cuando haga falta... Y ahora mis preguntas: ¿Cómo véis situada a Dreamcast frente a la competencia que viene: PS2, Dolphin y la expectante X-Box?
He leído que Namco se ha centrado exclusivamente en PS2, abandonado los proyectos de Dreamcast ¿es cierto ese rumor?
Y ahora una pequeña crítica: no os parece que estáis poniendo el listón muy alto dando puntuaciones "10" a juegos como *Sega Rally 2* cuando los próximos *Metropolis Street Racer* o *Sega GT* son, según dicen, muchísimo mejores?
Fdo. A. Luis García (Ronda- Málaga)

DC-M: La verdad es que, de momento, Sega ha conseguido uno de sus primordiales objetivos, conseguir una cuota de mercado importante antes de que salga la PS2.
Esto asegura cierta autonomía en los primeros meses para ver cómo va la máquina de Sony. No nos engañemos, es de Sony, y son los más grandes, así que, a no ser que sea un desastre de aparato, va a arrasar.
Sin duda, Sega debe arreglar lo del juego online, pues por ahí, y con la mejor calidad de los juegos, es por donde puede ganar la partida.
La X-Box es un misterio. Ciertamente, creemos que con Gates no puede ni Sony.
¿La Dolphin? Como no la saquen en colores, nada. De momento, Namco sigue prometiendo dos juegos más para DC este año.
Y, por último, Sega Rally 2 es un genial arcade, y como tal se merece un 10. MSR y Sega GT son otra historia.

Carta del mes

TENGO 34 AÑOS Y ME HE COMPRADO UNA DC. ¿ES MALO? MI NOVIA NO PARA DE HABLARME DE NIÑOS PEGADOS A LA CONSOLA, DE EPILEPSIAS Y COSAS RARAS. ¿POR QUE NO JUEGAN LAS CHICAS? YA EN SERIO. ME COMPRÉ VUESTRA REVISTA, ME GUSTO Y ME HE SUSCRITO. NO TENÍA NI IDEA SOBRE CONSOLAS ASÍ QUE TENGO MILES DEPREGUNTAS PERO CON ESTA MIERDA DE TECLADO VIRTUAL ME SALDRíA UN HUEVO. ESPERO QUE LOS JUEGOS BAJEN DE PRECIO PORQUE SINO, NO PODRÉ COMPRAR MAS DE UNO AL AÑO (TENGO MUCHOS OTROS VICIOS)¿SOIS TODOS MILLONARIOS? EN LUGAR DE LA VM ME HE COMPRADO UNA NEXUS 4MG . ¿LA HE CAGADO? EN QUE SE DIFERENCIAN P.E. LA VERSION PARA PSX DE SHADOWMAN DE LA DE DC? SALDRAN PARA DC JUEGOS TIPO AGE OF EMPIRES O CIVILIZATION? AGUR.

DC-M: No hagas caso a tu novia, hombre. Y mira, como nosotros tenemos muchos vicios -caros y algunos hasta ilegales-, pues te hacemos carta del mes y te ganas una copia de Shadow Man, así ves las diferencias tú mismo. ¿Bajaran los juegos de precio? Pues parece que Sega va a empezar a hacer series medias en Japón de aquí poco. ¿Por qué es tan caro el whiskey?

Hola DC-M! Quiero felicitaros por vuestra gran labor y profesionalidad. He comprado vuestros 3 primeros números y el primero de la oficial, no pienso comprar ni uno mas ya que sus puntuaciones son injustas. Tengo una N64 y una DC que le da mil vueltas, 8990 pts y una duda: ¿*Zombie Revenge* o *Crazi Taxi*?. Por último, ¿cuando saldrá la PS2? ¿hay que temerla? Muchas gracias por vuestra atención.
Eudald Hueso (Ripoll, GERONA)

DC-M: Gracias por lo de las puntuaciones. La verdad es que estamos teniendo algunos problemas, pues algunos nos tachan de duros. Zombie Revenge y Crazy Taxi son los dos muy arcade pero, claro, la temática es muy distinta. Nosotros preferimos Crazy taxi, pero tal vez prefieras esperar a Sega GT o MSR y pillar Zombie Revenge. O quieres que lleguen Code: Veronica y Soul Reaver. Tú mismo. ¿PS2? ¿Qué es eso? A nosotros nos suena a conservante.

Soy el webmaster de una página dedicada a Shenmue en la que pedimos la traducción del juego al español. Desde ella se puede enviar un mail predefinido a Sega Europa donde se exige la traducción del juego. Pero para que tengamos alguna posibilidad de que se nos haga caso se necesita el apoyo de mucho gente, y no tenemos los medios necesarios para tener una publicidad lo bastante importante. Este mail es pues una súplica de ayuda, ya que nos seríais de grandísima ayuda si nombrárais la página en algún rincón de vuestra

revista. Si os interesa esta iniciativa la URL es http://hispashenmue.pagina.de .
Espero no haberos molestado. Gracias por vuestro tiempo.

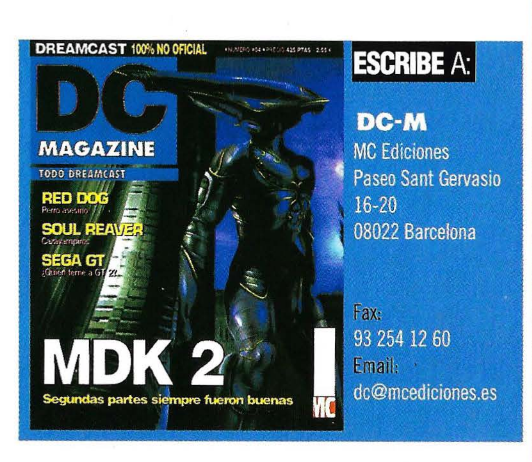
DC-M: Suerte. Para lo que necesitéis, ya sabéis donde estamos.

Hola a todos/as. Como escribo desde mi DC y con el control pad, que por cierto son una mierda en comparación con los de la PSX y los de la SATURN. Seré breve y directo: quiero que me contéis todo lo que sepáis sobre los próximos juegos de fútbol para DC y muy en especial sobre un versión del *ISS* de Konami, el mejor juego de fútbol de cualquier consola. Eso es todo, muchas gracias.

DC-M: ¿Quiero? ¿Dónde está tu educación? La próxima vez nos pides algo con la palabra mágica ("por favor", por si aquel día no fuiste a clase). De cualquier modo, como somos más educados que tú, te vamos a contestar igualmente. Virgin edita en junio European League y un poco antes saldrá una versión para la Eurocopa de WWS 2000. Sobre ISS no se sabe más de lo que ya dijimos el mes pasado. De nada.

Antes de nada enhorabuena por la revista: ¡por fin una revista de juegos para gente con mas de 8 años y que no repite la misma formula mes a mes!. Como tengo prisa solo quería saber qué hay de cierto sobre una version del *ISS PRO* para DC. Son los únicos que han sido capaces de hacer un buen juego de fútbol para consola (nada del futbol-chorrada de los *FIFA* de Ea). Por favor, contadme todo lo que sepáis sobre ello. Solamente me pillé una playstation por el *ISS PRO 98* así que... Bueno, seguid así y no dejéis de hacer bromas ácidas de las que hacéis.
PD: A ver si me toca algún concurso como el de *Virtua Stiker*, por ejemplo...

DC-M: Lo de ISS ya lo has leído antes. Si quieres un Virtua, pues manda el cupón, no seas vago. Y ahora a lo que importa: muchas gracias por el attachment, se lo enviamos a Sony. Eso sí, recibirlo fue una tortura, capullo.





Concurso

Todavía puedes ganar un **Virtua Striker 2 ver. 2000.1**
Sólo tienes que contestar a esto.

La pregunta

¿Cuál es tu dirección de e-mail?
¿Tienes Dreamcast?

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

Cupón respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Virtua Striker*
DC Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: 1/...
2/...

Nombre:...

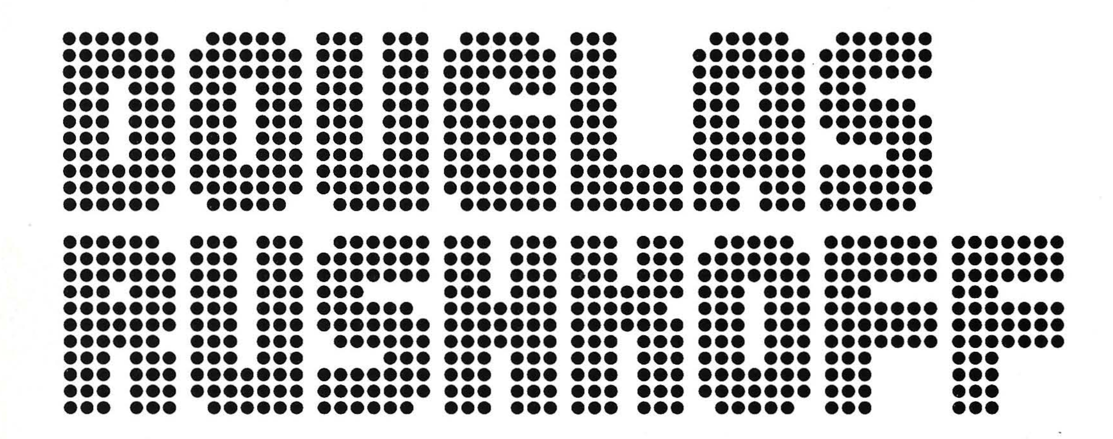
Domicilio:...

Población:...

Código postal:...

País:...

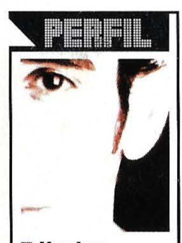
Teléfono:...



DOUGLAS RUSHKOFF

Con el cine en mente, hemos acorralado a un tecnovisionario de sólida reputación para escuchar sus opiniones sobre los juegos, las películas y el futuro.

PERFIL



- **Nombre:** Douglas Rushkoff
- **Profesión:** Autor
- **Perfil:** Douglas Rushkoff es, literalmente, un hombre de la industria del entretenimiento. Como autor ha escrito ficción sobre una sociedad tecnológica, sobre Internet y sobre los juegos. También es un hombre que interroga sobre los medios de comunicación, sobre la sociedad y los cambios que se generan en el mundo. Regenta un programa de radio y su columna mensual sobre cybercultura se distribuye en 30 países. Es también profesor de cultura de medios de comunicación en la Universidad de Nueva York, consejero de la comisión de cultura mundial de las Naciones Unidas y miembro del consejo de la asociación Directors of the Media Ecology.

Un dictáfono, un teléfono y una pantalla de ordenador vacía. Ya ha oscurecido. En el mundo exterior, el resto de Europa se prepara para pasar otra noche de viernes de fiesta loca y perdición. Al otro extremo del hilo telefónico, Douglas Rushkoff deja de hablar con el técnico del cable sobre la molesta nieve que interfiere en su televisor. Es el ambiente idóneo para una conversación sobre tecnología, juegos y películas.

¿Qué es lo que tiene que ocurrir para que el nivel de los juegos pueda equipararse al de las películas?
Hay que ser capaz de renderizar mundos a tiempo real, y teniendo en cuenta que un ojo humano percibe 20 millones de polígonos por segundo, tiene que existir una máquina que pueda hacerlo. En ello estamos.

¿Acabarán los juegos por aunarse con el cine y la televisión?
Bueno, lo que algunos llaman "convergencia" vendrá a ser algo como las partidas en la red. Lo cual no significa que la gente pueda seleccionar las películas que le apetezca ver, o tomar parte en películas interactivas. Aquí es donde entra la convergencia de los medios. Si lo que uno quiere es echar unas partidas en la tele del saloncito con juegos a tiempo real a base de películas de vídeo, necesitará unas conexiones colosales de las que todavía no disponemos.

¿Entonces, suponen los videojuegos un problema para las cadenas de televisión, en plan David contra Goliath?
Si existiera la televisión interactiva, la gente dejaría de prestar atención a la programación de la red. Hace poco estuve involucrado en una propuesta comercial para Lego, en la que se utilizaba algo llamado WebTV. Mientras ves un anuncio, puedes jugar una mini-partida a un juego online en la WebTV. El canal americano ABC no quiso emitirlo. A las cadenas no les hace mucha gracia todo esto.

¿Crees que Hollywood forzará su entrada en el mundo de los videojuegos con juegos que sean adaptaciones de sus películas?
¡Esto es Hollywood! Parece que buscan ser siempre los más originales. Serían capaces de convertir un caramelo en una película si supieran como hacerlo. Supongo que serán fieles a su filosofía... y de todos modos, ¿qué es lo que hacen con las películas? ¡Contar historias!

¿Pero, a la larga, no preferirá la gente a una heroína rebelde de curvas imposibles generada por ordenador y con amplia variedad de aventuras en lugar de una actriz de carne y hueso, pongamos Sigourney Weaver, y una peli de acción con la típica estructura argumental introducción-nudo-desenlace?
Existe la idea equivocada que cuando llega un medio de comunicación nuevo, los demás quedan obsoletos. Seguimos escuchando la radio aunque tengamos televisor. Las películas no son interactivas, y sería un desastre que lo fueran. Para eso están los juegos, y las películas que se dediquen a contar historias.

En Inglaterra se censura cada vez más el contenido de los videojuegos, debido a la violencia. ¿Son peores que las películas?
Asistir pasivamente a las acciones violentas de un personaje es más hipnótico y potencialmente más influyente que tomar las decisiones por ese personaje. Las historias que cuentan las películas transmiten ciertos valores. Los juegos dejan esos valores en manos del jugador.

¿Y el público? ¿Sentirá la misma devoción por los personajes de los videojuegos que por las estrellas del celuloide?
Ya está ocurriendo: Lara Croft.

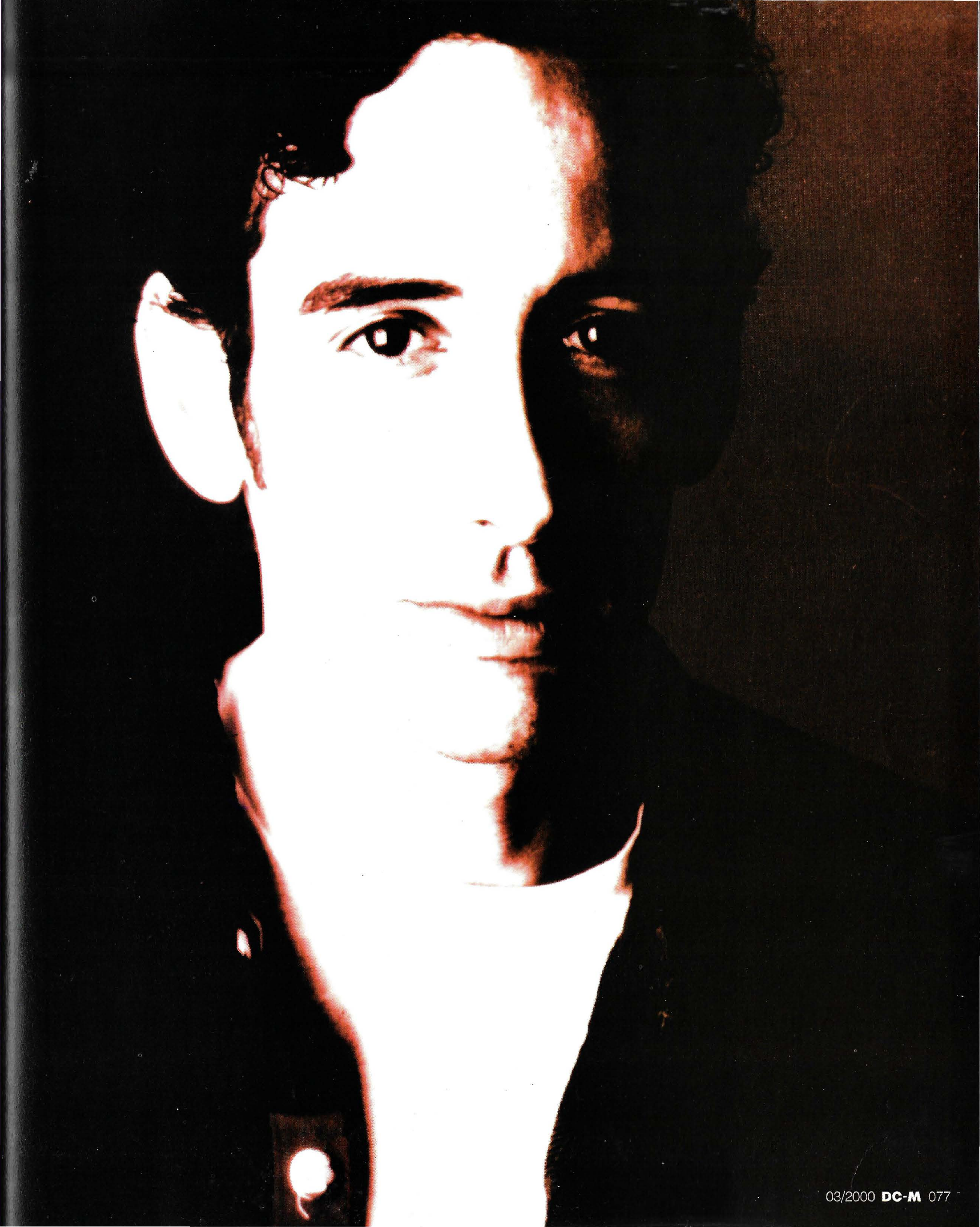




Foto: Nick Wilson





Ian Livingstone

¿Qué tienen en común *Tomb Raider*, *Championship Manager*, *Power Stone* y la colección de libros *Fighting Fantasy*?... Pues a este señor.

El director de Eidos Interactive, Ian Livingstone, nos ha contado como su compañía ha ido creciendo hasta convertirse en uno de los editores de juegos más importantes de Inglaterra, con una plantilla de 250 personas. Cuando el fotógrafo empieza a tomar las primeras instantáneas, este magnate de los videojuegos empieza a relatarnos los detalles de un juego de cartas promocional que acaba de inventar para Deathtrap Dungeon. Es precisamente la atención que este hombre presta a los detalles lo que mejor ejemplifica esa pasión suya por el mundo de los videojuegos.

¿Cúal es tu opinión sobre la Dreamcast?
Estamos agradablemente sorprendidos por el éxito que está cosechando. Para nosotros, como editores, esto es fantástico. A nadie le gustan los monopolios. Por un lado tenemos listos *Power Stone* y *Soul Reaver*, y por el otro ultimamos los detalles de *Resident Evil: Code Veronica* y *Fighting Force 2*, que están a punto de salir. Vamos a hacer más cosas, pero de momento, esto es lo que hemos anunciado.

¿Cómo empezaste en el negocio?
Fue en 1975. Steve Jackson y yo creamos una compañía llamada Games Workshop.

¿Qué pensásteis de *D&D*?
"¡Madre mía, esto es genial!" Pedimos seis copias –sólo disponíamos de unas 50 libras entre los dos. Luego, Gygax nos dio una exclusiva de tres años para la distribución europea.

Entonces, Games Workshop empezó a crecer...
Sí, pero teníamos que financiarnos la expansión con nuestros propios beneficios porque el banco no quiso concedernos ningún préstamo. Vivíamos en una furgoneta en el párking de un club de squash.
Cada mañana íbamos al club a ducharnos y afeitarnos. ¡Ahora somos muy buenos jugando a squash!

¿Qué fue lo que te inspiró para la serie de Fighting Fantasy?
Una conversación con algunas copas de más en 1982. Queríamos aprovechar los juegos de rol para crear un libro que fuera como un juego, dónde en lugar de ir leyendo pasivamente, el lector fuera el protagonista. En Penguin nos dijeron que no creían que funcionase, pero aún y así se decidieron a publicar *Warlock of Firetop Mountain*. Desde entonces, la colección Fighting Fantasy ha vendido 14 millones de copias en 23 idiomas a los que ha sido traducida.

¿Y cómo te metiste en el mundo de los videojuegos?
En 1985 hice una inversión en una compañía llamada Domark, porque estaba convencido de que los videojuegos iban a despegar algún día. En 1992 me pidieron que les financiara en desarrollo. Me metí en ello en el momento equivocado –el mercado de las consolas empezaba a perder fuerza. Así que me dediqué a la gestión de la empresa, transformando mi inversión en valor líquido. Dos años más tarde, en 1994, conocí a Charles Cornwall, que trabajaba en Eidos. Me contó que buscaban la manera de dar a conocer la tecnología de compresión que Eidos desarrollaba. Charles conocía al dedillo los mercados económicos y yo era el loco de los juegos, así que en 1995 unimos nuestras fuerzas.

Y toda esa experiencia tuya, ¿saben aprovecharla en Eidos?
Tener a alguien con experiencia, que comprende qué son los juegos y qué es lo que trata de hacer el desarrollador es la clave del asunto. Yo he estado al otro lado, mientras que la mayoría de las otras compañías están dirigidas por gente que ha estudiado derecho, empresariales, contabilidad... Yo soy un apasionado de los juegos. Para mí no son solo un producto que hay que vender. Hay que tener en cuenta qué es lo que pones dentro de esas cajas.

PERFIL



- **Nombre:** Ian Livingstone
- **História:** Desde que fundó la multimillonaria Games Workshop hasta vender 14 millones de copias de la colección de libros Fighting Fantasy, el señor Livingstone forma parte del mundo de los videojuegos desde que él mismo ayudó a crearlo. Ahora es el presidente de Eidos Interactive, la editorial de videojuegos más importante de Europa.


7 →7A 8 →8A 9 →9A
CZ-3 13 P-800 13A FUJI 14 P-800 14A L75 15 P-800 15A
13 →13A 14 →14A 15 →15A
L75 19 P-800 19A 20 P-800 20A CZ-3 21 P-800 21A FUJI
19 →19A 20 →20A 21 →21A
CZ-3 25 P-800 25A FUJI 26 P-800 26A L75 27 P-800 27A
25 →25A 26 →26A 27 →27A
L75 31 P-800 31A 32 P-800 32A CZ-3 33 P-800 33A FUJ

PETER HANCOX
VS TEE OFF GOLF

A los que no les va el golf *Tee Off* les encantará, pero ¿qué opinan los profesionales de este deporte sobre sus gráficos y sobre la imagen que da del golf?

PERFIL

Peter Hancox es el jugador profesional de golf residente del Bath Golf Club y es profesional desde hace ya más de veinte años. La primera vez que cogió un palo de golf tenía doce años y sus ídolos eran Arnold Palmer y Jack Nicklaus, leyendas de este deporte. Si después de jugar a *Tee Off* descubres que esto del golf es lo tuyo, y si viajas a Inglaterra de vacaciones, puedes reservar un par de clases con Peter Hancox llamando al 01225 466953. ¡Buen *Swing*!

Los juegos de golf auténtico con estética de dibujo animado han demostrado ser una versión mucho más atractiva de este deporte que los aburridos simuladores para PC. Juegos como *Everybody´s Golf* y *Mario Golf* lo han dejado muy claro. Lo último en esta línea de videojuegos sobre golf de aspecto dulzón es *Tee Off*. Nosotros lo disfrutamos mucho y ahora estamos interesados en averiguar cúales son las impresiones de los profesionales.

Hace 30 años que Peter Hancox juega a golf. Los videojuegos no son lo suyo, pero conoce algunos de los simuladores de golf para PC. Antes de jugar a *Tee Off* ya sabe muy bien qué esperar del sistema clásico de golpear la bola.

"Los gráficos son geniales, mejores que en cualquier otro juego de golf que haya visto antes. Los fondos son un poco sosos pero el recorrido en sí, las pistas, los greens y todo lo demás tiene un aspecto genial." Lo que no le convenció tanto fue la falta de realismo, pero de todos modos sugirió que "estaría bien que incluyera jugadores y circuitos de golf de la vida real, así la gente podría jugar a las competiciones que ve por televisión."

A la que dominó los controles, ya no hubo quejas sobre la jugabilidad de *Tee Off*. Ahí le teníamos, golpeando un buen drive que colocaba la bola a pocos metros del hoyo. Entonces le salió el punto de profesional, cuando quiso examinar bien la zona. Cuando por fin se decidió, golpeó la bola y fue directa al hoyo. Sin embargo, su alegría se vió deslucida por los efectos de sonido. "Cuando la bola entra en el hoyo hace un ruido especial, como un tintineo. Debería ser más audible." –se quejaba Peter.

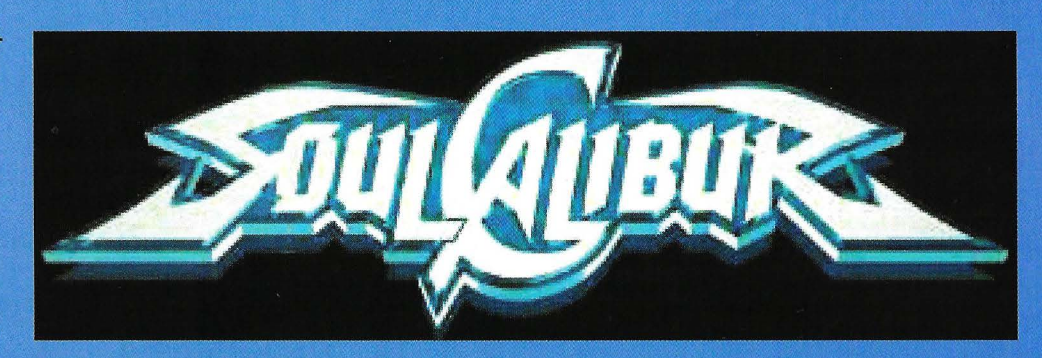




Nueve hoyos de alto nivel después, decidimos retirarnos al chalet social para las últimas valoraciones sobre *Tee Off*. "Creo que es genial. Es muy divertido y muy accesible. Un buen juego de golf tiene que ser así." –dice entusiasmado. "Aunque los personajes sean de dibujos animados, el conjunto en general es muy realista." Así que, al final sólo nos quedaba la pregunta obligada: ¿Es mejor que el golf de verdad? "Huy, no. Aquí no respiras aire fresco" –y a los pocos segundos añadió: "Bueno, pero no hay viento, ni lluvia y tampoco hace frío... así que supongo que tendrá sus ventajas."

Sega Power (http://www.segapower.com)
Sega el poder en tus manos //

Esta es una buena y completa revista de videojuegos. Incluye una lista de los lanzamientos DC en Europa, para mantenerte informado y "al loro" de todo lo que va a venir. Noticias, trucos, comics, música y "musha chorrá" es lo que podéis encontrar aquí (ya sé que no es ninguna novedad, pero tenía que decirlo). La parte interesante. La que os gusta a vosotros. Viene ahora. Previews por un tubo, como el de... *Sonic Adventure*. Es un pájaro?, ¿es un avión?, ¿es Superman?. No! es un puercoespín azul. Eso sí, los chicos del Sonic Team le ha hecho un buen lavado de cara, con unos gráficos sin precedentes y muchas novedades. Los reportajes de esta dirección on line no tienen desperdicio. Y no lo digo por decir. Es verdad. Están bien elaborados y documentados, y además tienen un buen soporte gráfico (que te alegren la vista siempre es de agradecer). *Shenmue* se presenta como el proyecto más ambicioso de Sega, en el que se han invertido cinco años, más de10.000 millones de pesetas y en el que han participado unas 200 personas. ¡Ahí es nada!. Es un nuevo tipo de juego bautizado como "F.R.E.E" (Full Reactive Eyes Entertainment) algo así como reactivador de las sensaciones visuales, en el que el jugador se ve inmerso en un mundo casi real. Y ¿sabéis cómo se ha conseguido este milagro?. Pues con un buen guión, una inteligencia artificial sin precedentes y los gráficos más impresionantes. Recordad que ya tenéis



el cable módem para Dreamcast, que *Quake3* en DC ya está confirmado y que *Dead or Alive 2* están cada día más cerca, etc. En el Foro, cuando yo lo visité, se



planteaban una duda existencial: ¿por qué Sega Power y no DC Power?. Y digo yo ¿quién fue primero, el huevo o la gallina?. Se admiten sugerencias. Mirad esta página tan bonita y sed interactivos. Participad en el chat, que no es un chat en "java", sino en "perl", o sea que traduciéndolo al "cristiano" cualquier navegador lo puede utilizar y los usuarios de PC, Mac y Dreamcast podrán chatear al mismo tiempo. ¡Increíble!. Si una cosa fomenta la cultura on line es que no tengas que salir de casa, ni ver a tus amigos para poder tener una conversación decente sobre los juegos virtuales. Siempre hay alguien al otro lado. Simplemente háblale a tu ordenador. Él te contestará... o no.

Popocorn (http://popocorn.co.uk)
Buen cine en la red//

Las páginas web de cine suelen ser, básicamente, de dos tipos. O bien son revistas llenas de críticas sobre el corto que hizo mi primo el de Wisconsin y que estrenaron en el festival que organizan los vecinos de arriba, o bien son páginas donde todo estreno mínimamente comercial es una pasada. Resulta difícil saber cuál de estos dos tipos es más escalofriante, pero creo que las páginas vendidas a la industria ganaron, cuando una de ellas publicó que *Crueles intenciones* era la mejor versión que se había hecho de la novela *Las amistades peligrosas*.

Así las cosas, toparse con una página como popcorn.co.uk es un auténtico placer. Hay que reconocer que estos ingleses a veces hacen las cosas bien y, en este caso, ofrecen una página de cine que consigue algo tan difícil como mantener el equilibrio entre la tontería y lo profundo. Las críticas combinan con una facilidad pasmosa la información con el criterio y, cosa rara, dan tanta importancia a la opinión del público como a la del crítico listillo. Pero, además, las noticias, las competiciones y la tienda, también caminan por esa espinosa línea. Y eso sí es un equilibrismo difícil.

Pero, sin duda, lo mejor de la página son los juegos y el despliegue dedicado al tío Oscar. Los juegos son un catálogo delirante de entretenimientos que oscilan entre el trivial Armageddon (con el que puedes ganar merchandising diverso con el jeto de Bruce Willis estampado) y el simulacro de director (donde te tienes que encargar de todo el proyecto, especialmente recomendado para críticos puntillosos). Y lo del tío Oscar es casi un parque temático. Y una gozada para todos aquellos incautos que hayan pasado por la página oficial de la Academia Americana. Nada de sosadas glamourosas, aquí van directamente a la parte más jugosa del asunto. A destacar, la posibilidad de apostar para, por fin, poder aprovecharnos de este montaje del que todo el mundo saca algo menos nosotros, pobres espectadores (obviemos, por un momento, lo que vamos a hacer ganar a la casa de apuestas). Pero también son impagables los reportajes sobre la historia paralela de los Oscars (que incluye hechos tan relevantes como el discurso más vomitivo) o los análisis sobre las posibilidades de cada uno de los nominados.

En el fondo, popcorn tampoco está inventando nada extraordinario, pero no sé por qué, sorprende mucho ver a alguien hacer bien su trabajo. En este caso, dar información sobre cine de forma entretenida y sin pretender crear escuela con cada afirmación.





hollywood gossip

Games Zone (http://www.unicity.es/barrios-gameszone.com)

Zona reservada al ocio de los internautas //

¿Alguien dijo que somos tacaños?. Los chicos de Games Zone son de lo más generoso del universo on line. Si les envías , vía e-mail, información de algún juego que no tengan "enlatado" en su base de datos cibernética, van y te responden: ¡destrípalo!. Los destripes son una especie de bonos. Con 20 te dan un CD player y con 80 una estupenda Dreamcast. Son así de desprendidos ellos. Eso sí, las previews o reviews tienen que ser completitas y con screen shots (fotos o pantallazos). Colaborar está bien y más si te dan algo a cambio. Los chicos del "recreo" aman el arte, pero el arte virtual. Si les envías tus composiciones o dibujos, te las colocarán en una especie de galería electrónica, y hasta puede que monten una especie de sistema compraventa de arte cibernético. Cuadros de alta resolución que ocupan 120 x 90 pixeles y que serán el orgullo de sus creadores. Ahora vamos a prestar atención a los "bugs" (fallos de programación) que inevitablemente aparecen en muchos juegos. Descúbrelos, y si tienes la versión PAL podrás decirles a estos chicos cuáles han sido solucionados. Se comenta, se rumorea que la versión USA de *Gran Turismo* está plagada de estos "gusanillos". Pero Sony, que para esto es Sony, ha cambiado los juegos, sin coste alguno para el usuario. *Tomb Raider* para DC saldrá en marzo, y la buena noticia es que será mejor que la versión para PlayStation. Mapeado bmp del entorno, niebla volumétrica, sombras en tiempo real, sistema de iluminación mejorado y una mayor distancia de dibujo. Suena bien, ¿verdad?. Nuestra querida Lara Croft, para su puesta de largo en Dreamcast, será remodelada y mostrada en alta resolución.

Las aventuras gráficas merecen una atención especial. En las tres cabezas del mono, icono que simboliza este apartado, podrás encontrar reportajes, "screen shots", personajes y soluciones de todo tipo de videojuegos. Y si lo que queréis es un poco de humor, haced "clic" en "Clanes Games Zone". Internautas que se unen y forman grupos en la Red, para luchar por sus causas perdidas.

Según los creadores de esta dirección web, los hay de diferentes tipos. Veamos: acción, simulación, rol, aventuras, plataformas, aventuras, arcade, deportes... pero la pura realidad es que cuando entras sólo hay tres: deportes, estrategia y rol (al menos eso era lo único que había cuando yo visité la web). Pero no nos desanimemos, seguro que ahora los clanes se han multiplicado como setas y ya tienes dónde elegir para afiliarte a uno de ellos, si te apetece. El numeroso clan FIFA'99 (Q Mode Violent Xpression), con tres miembros, reivindican el uso de la letra "Q" (agresión fatal) en este juego de fútbol. Y amenazan con la existencia de fieles siervos que están dispuestos a lanzarse a la rodilla del delantero contrario, forzar una tarjeta roja, o partir piernas por esta noble causa. Seguid navegando por esta "zona" virtual. En Games Zone quieren saber si conocéis alguna noticia de la X-Box de Microsoft. Si es así, enviadla y ganaréis 100 unis (que no sé exactamente qué son). Esto me huele a trabajar gratis (para ellos).

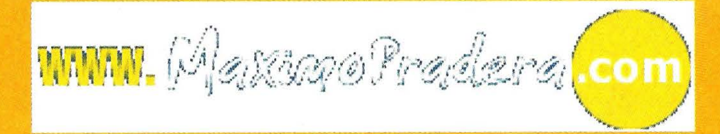




Máximo Pradera (http://www.maximopradera.com)

Max "güeb" o el "showman" más plus //

A Ulises, los dioses del Olimpo le otorgaron el don de la astucia. A Aquiles, el de la vulnerabilidad. A Máximo Pradera, le han otorgado la capacidad para "tocar las pelotas" (con perdón) a la gente. Y no lo hace mal el chico. Sino que se lo pregunten a sus queridísimos amigos Cristina Tárrega y Pedro Ruiz, entre otros. Hablando de Pedro Ruiz, el showman y "parodiador", no es qué esté muy bien considerado por la legión de fans de este monstruo de la televisión, que es Máximo Pradera, ya que un 41% lo consideran un "capullo" y otro 44% un "plasta". El otro 15% supongo que no saben/no contestan. Se tienen que tener muchos "güebs" para aguantar las bromas de Máximo "lo más plus". El pecador de la pradera, además de "tocar" la "moral" a los personajes y clasificar a sus entrevistados entre "intensos, absurdos y patéticos", explica detalles de sus atrevidas "interviews"(con fotos), se autoentrevista, y nos habla del maravilloso mundo de la pequeña pantalla, sus proyectos y sus audiencias. Qué se puede esperar de una persona cuya nacionalidad es "persona non grata" y su profesión "muchas, sobretodo sex-symbol". Resulta entrañable el detalle del contador con el número de personas que (según él) leen sus "librillos".Sus seguidores le animan a continuar "en su línea" enviando sus mensajes electrónicos al libro de visitas. Lo definen como un "chico Almodóvar". No se puede esperar menos de una persona que ha creado una nueva versión del "Trivial" y que ha participado con un papel estelar en "Torrente".



La Gazapoteca (http://www.codenet.com/gazapos)

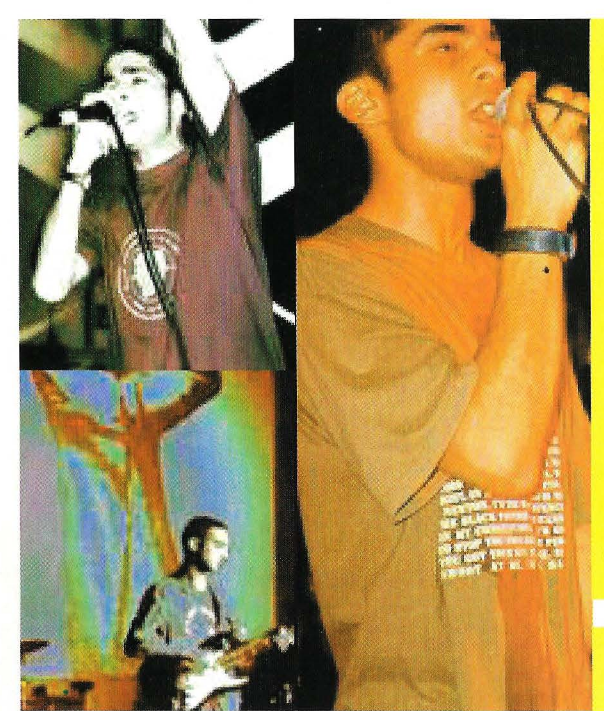
Las pifias demeuestran que todos "semos humanos" //

Quién no ha oído alguna vez "este chico es un torremolino" (unión muy acertada entre terremoto y torbellino), o "yo no nado en la ambulancia" (que se parece mucho a la expresión "nadar en la abundancia", aunque evidentemente no es lo mismo). Pues bien. Aquí tenemos un escaparate on line dedicado íntegramente a los errores, pifias, gazapos u otras equivocaciones (siempre bien intencionadas) sazonadas con unas gotitas de humor. Os podéis encontrar desde primaveras "benéficas" en lugar de benignas, hasta un equipo de fútbol, ¡con un sólo jugador!. Voluntarios para defraudar a Hacienda (seguro que habrá muchas personas solidarias con esta causa) y señales de tráfico ("Prohibido aparcar las 24h") que aconsejan no aparcar mucho, por si acaso la gente se acostumbra.

Los estudiantes se están volviendo transexuales, según un rotativo empresarial, ya que "los mejores estudiantes de hoy en día tienden a ser mujeres". Una lista interminable para que ejercitéis los músculos faciales y paséis un buen rato delante del ordenador sin jugar a ningún videojuego. Aunque parezca imposible, la jungla de Internet puede entretener "mogollón". ¿Sabías que en el estribillo del villancico "Noche de paz" se canta: "dale a la zambomba, dale a la sartén; y al tendero un tiro en la sien"?. Como lo oyes. Y la productora vendiendo los discos y haciendo apología del asesinato, tan ricamente.

"Noticias serias" como ésta, hay más. Y "animaladas" e inventos del profesor "chiflado" las que quieras. Yo encontré un cinturón de seguridad "anticaídas" para ducha y baño, muy práctico, pero dudo mucho que se llegue a comercializar, porque seguro, lo que se dice seguro, no lo parecía mucho.

Busca el gazapo (según la Real Academia Española, "yerro que por inadvertencia deja escapar el que escribe o el que habla") en cualquier medio escrito o audiovisual y envíalo a la cuadrilla de Javier Bustamante.



ASIAN DUB FOUNDATION

COMMUNITY MUSIC London/Dro

El mundo es un sitio asqueroso. Apesta. El mundo da mal rollo, está dominado por seres despreciable cuyo único fin en la vida es enriquecerse, y si lo pueden hacer pisando a los demás, pues mucho mejor. El mundo occidental está lleno de racismo, odio y miedo a la diferencia. Está plagado de gente orgullosa de ser de un país, lo que es casi tan estúpido como sentirse orgulloso de tener dos piernas. Y sí, todo esto existe porque nadie hace nada, porque la comodidad es la droga del capitalismo y la anestesia la puerta a la felicidad. Hubo un tiempo en que el rock era un medio de protesta, de queja, un elemento desestabilizador del sistema, pero, desde que el buen rollo y el hedonismo llegaron, esto ya no existe. ADF son un grupo que mezcla hip hop, jungle, tradición oriental y rock en un cóctel multicultural, multiracial y tremendamente politizado. Hijos de inmigrantes, ADF se enorgullecen de no sentirse orgullosos de ser de ningún sitio. Y esto se refleja perfectamente en una música visceral, salvaje y sangrienta (*Officer XX, Real Great Britain, Memory War*) en la primera parte de este disco. Pero el sistema es poderoso y uno cae pronto en la desesperanza. De esto da buena cuento al parte final de este álbum. En fin, manifestación a las doce, telediario de Buruaga a las ocho y media. Mañana será otro día, ojalá algo haya cambiado.

Nacho Puertas ◎◎◎◎

ASIAN DUB FUNDATION
El buda de los disturbios

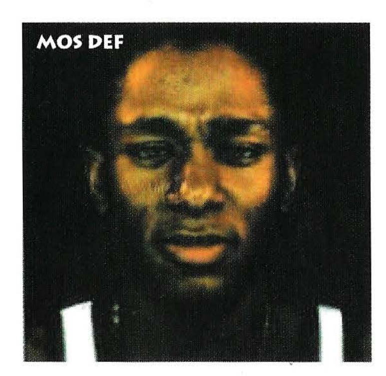
MOS DEF

BLACK ON BOTH SIDES

RAWKUS/MASTERDANCE

Camiseta imperio y cara de mala leche. El rostro de Mos Def ocupa toda la portada de este *Black on both sides.* El control es total: producción, lírica y background. Rawkus le ha dejado hacer el disco que él quería y le ha salido un monumento. Atrás quedan los tintes afro de Black Star, su trabajo más laureado hasta la fecha. En 1998 todo el mundo hablaba de Mos Def y Talib Kweli como los salvadores de la nueva escuela del hip hop. Rawkus era el sello y ellos eran los nuevos De la soul. No se engañen, Black Star era un disco soberbio pero le faltaba algo. El tiempo y este *Black on both sides* han demostrado que a Black Star no le faltaba nada, sino que le sobraba la figura de Talib Kweli. Mos Def se sobra y se basta para componer una obra maestra él solito. Uno de esos discos cada vez más escasos que redefinen un estilo. Talib Kweli acompaña al maestro con sus rimas en la superlativa *Know that*, pero es Mos Def quien manda. Sólo o con amiguetes de esos que se pasan todo el día visitando estudios y colaboran por un par de copas. Como Busta Rhymes (hasta en la sopa) que se marca el flow de su vida en esa bomba de relojería llamada *Speed law.* O Q-Tip de A Tribe Called Quest (genio y figura) que se presta a jugar con el genio en la mejor canción del álbum: Mr Nigga. En solitario Mos Def nos regala unas cuantas joyas, como *Ms Fat Booty, Umi Says*, la genial *Brooklyn* o *Mathematics.* Bases maestras, la peculiar rima entrecortada de Mos Def y una genial selección de muestras hacen de *Black on both sides* un álbum fresco, camino de convertirse en un nuevo *3 feet high and rising* o en el *Ill Comunication* del siglo 21.

Manu González 



OASIS

STANDING ON THE SHOULDER OF GIANTS

BIG BROTHER/SONY

Esta es la historia de un hombre que perdió la capacidad de entender los mensajes que le enviaba la vida. Sus amigos de infancia ya no quedan con él ni para tocar la guitarra, su hermano sólo le soporta porque le da trabajo, la prensa le detesta, sus canciones llevan ya un tiempo sonando un poco a lo mismo. Pero él sigue refugiándose en ese par de coartadas que son su dinero y su talento. Como el dinero no se le acaba, tiende a pensar que pasa lo mismo con el talento, y puede que tenga razón, porque es el suyo uno de esos dones que nunca se pierden del todo. Sin drogas, sin amigos, sin sentido del ridículo y con apenas los restos de su diabólica intuición para las melodías, Noel Gallagher ha conseguido escribir un par de temas ñoños pero decentes (*Who feels love, Sunday Morning Call*), uno curioso (*Fuckin' in the bushes*) y otro (*Go let it out¡)* aceptable al menos como cara B de *Roll with it.* El resto es silencio, o peor, desvergüenza y ruido con una breve incursión en el esperpento: *Little James*, la única canción de Liam y seguro que el peor tema que jamás se editó bajo el sello Oasis. Esto es lo que ofrece al nuevo milenio la banda "más grande que la vida", "el único grupo británico que puede compararse a los Beatles". Hasta hace tres o cuatro años, era posible hablar de ellos como una banda que nació grande y resbaló al intentar convertirse en gigante, pero que al menos fue capaz de administrar su caída. Después de esto, poco queda por decir, salvo que la voz de Liam, sin dejar de ser algo irritante, ha ganado en matices con el tiempo y que el Noel letrista ha abandonado el ripio y la revolución y ahora se dedica a la reflexión en voz alta. El triste balance es que Oasis nueva fórmula (o Noel y sus circunstancias) ha firmado un álbum tétrico que nos hace pensar que el próximo ya no llegará ni a broma de mal gusto.

Ángel Urtubi ◎◎





AIR

Virgin suicides

Virgin

Virgin suicides ha sido la única banda sonora completa que los chicos de Air han aceptado componer. Se pasaron horas y horas estudiando minuciosamente las escenas de la película para que sus composiciones se adecuaran perfectamente al verdadero contenido de la historia. 13 temas nuevos en los que no falta emoción, sobriedad y destreza para ya unos veteranos en su estilo, que podríamos denominar retro-electro-pop.
La directora del filme, Sophia Coppola, hija de Francis Ford Coppola, ya les había puesto el ojo encima desde la publicación de hasta ahora su álbum estrella *Moon Safari*. Pero atentos porque en *Virgin suicides* no encontraréis temas a lo *Sexy boy* o *Kelly watch the stars*, las composiciones de este disco son mucho más minimalistas ya que para reproducir la pureza de la película creyeron que era lo más conveniente. Como primer single tenemos *Playground love*; ¿a alguien se le ocurre el segundo?
Javi Estalella @@@

MY LIFE STORY

Joined Up talking

It Records

Te levantas por la mañana y te has convertido en alguien que bien poco se parece a lo que habías soñado. Eres incapaz de imaginarte diferente, de imaginarte mejor. Allí, tumbado miras atrás y lo ves todo diferente, miras adelante y eres incapaz de describir un solo cambio. Así estaban MLS tras ser despedidos por Parlophone, tras haber visto como todos sus sueños parecían escaparse por el desagüe. Y es que si una banda como, pongamos, Sebadoh, no triunfa, pues no pasa nada, ya que se trata de grupos destinados a las minorías más soberbias y exclusivas. Son gente fea y mal vestida que hacen música para ellos mismos. Eso es lo que quieren y, su suerte, es realmente fácil de conseguir. En cambio, My Life Story son un grupo de pop con mayúsculas, con ínfulas, violines y estribillos más grandes que el Nou Camp. MLS eran la cara glamurosa del britpop y acabaron siendo esas esternas esperanzas, los De La Peña del pop de los noventa. Ahora están de vuelta en una discográfica pequeña y con un disco bastante humilde. La aceptación de la derrota y el maquillaje de los sueños pasa del pop orquestal a XTC, Elvis Costello y Squeeze. Pastiches motown y mediotiempos accústicos. Un gran disco, una verdadera joya que ya no grita "soy una estrella" cuando se mira al espejo. Simplemente, se reconoce, se gusta, se pone el abrigo y se va a trabajar.
No es perder, simplemente es vivir, y la vida, en ocasiones (pocas, y son como ésta) es bella.
Nacho Puertas @@@@

THE CURE

Bloodflowers

Fiction



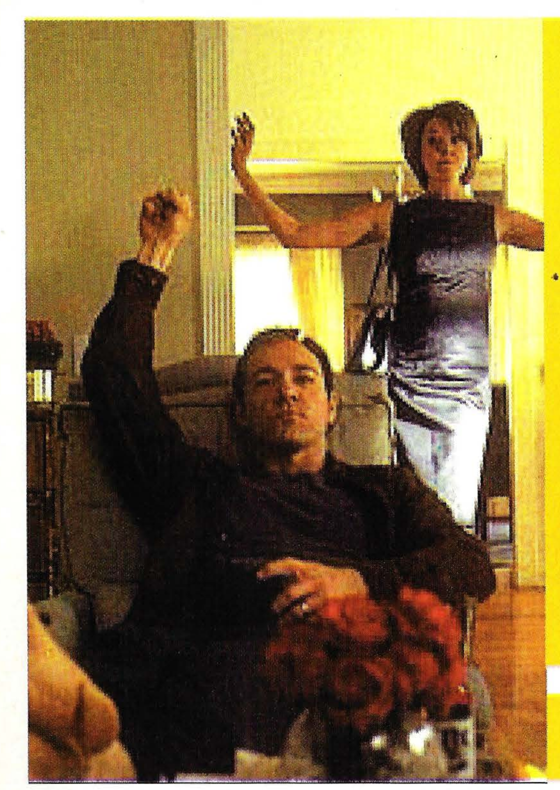
Incluso los más entregados a su causa, una generación entera de víctimas en blanco y negro, tenían derecho a pensar que The Cure ya no importaban. Las últimas noticias no fueron nada halagüeñas: el anterior *Wild Mood Swings* (96) ni siquiera llegaba a la corrección, el single *Wrong Number* no estaba, por decirlo de manera educada, entre las mejores canciones de Robert Smith, y su intento de apuntarse a las modas (a la hora de enterrarlas) decían poco a favor de una resurrección. Por eso sorprende La Cura de juventud y humildad que supone *Bloodflowers*, en palabras de su creador, "el sonido de mi grupo en estado puro"; la melancolía como el único sentimiento, la voz de pura sangre que canta al puro cielo, los mares de guitarras y los teclados en espiral, la pasión al fondo y el más allá girando la esquina.
Smith ha declarado que este disco es la tercera parte de una trilogía que incluye el rabioso *Pornography* y aquel romántico, terrible y maravilloso *Disintegration* (89). Sin acudir a la redondez de melodías ni al caos de estilos, el centro neurálgico de *Bloodflowers* es la intensidad, la oscuridad de piel adentro y el retorcimiento. Pero el tiempo ha cambiado; grupos como Mogwai, The Smashing Pumpkins o Arab Strap han tomado el relevo generacional en cuanto a angst se refiere; el ídolo tiene hoy 40 años, no se maquilla para parecer más guapo, sino para tapar las arrugas. ¿El último disco del grupo, avisan en promoción por enésima vez? Ojalá que sí, aunque sólo sea por no descubrir que *Bloodflowers* tiene más de milagro que de mejoría.
Juan Manuel Freire @@@@

BOSS HOG

Whiteout

City Slang/Virgin

Había una niña en mi clase de que se llamaba Cristina Martínez. Probablemente, era la persona más fea que he visto nunca. Sin intención de ofenderte, Cristina, pero la verdad es que tengo amigos que estaban en la clase y que han tenido pesadillas contigo. Sobre todo, los que fueron a tu puesta de largo en el Ritz y te vieron llegar vestida de novia de Java en un carruaje. Tenía también un disco de un grupo que se llamaba Pussy Galore. Me lo compré un día que me sentía guarro (el mismo en que adquirí una joya de los Chesterfield Kings) y lo vendí tres semanas más tarde, cuando me sentía pobre. También fui un día a ver a la Jon Spencer Blues Explosion y fue una de las experiencias más inexplicables de mi vida. El concierto fue como un orgasmo que se atasca y no puedes más que sentir allá abajo que vas a explotar. Al principio, la sensación es genial, luego se torna asfixiante y, al final, crees que nunca podrás tener hijos.
De todos estos referentes (sobre todo el de la gorda del carruaje) vienen Boss Hog, y a todos ellos recuerdan, pero a ninguno se parecen. Hacen rock marrano, pero tienen melodías -aquí nadie se pasa medio disco gritando "Boss Hog Explosion, yeah!"-, muchas más de las que los referentes poseen (bueno, nadie nunca oyó a Cristina cantar en la ducha).
A veces hacen pura marranada (*Monkey*), otras -gracias a la llegada de un teclista con pinta de portero de Scorpia- se parecen a Garbage (*Get It While You Wait*) y en otras son como Free pasados por el filtro del underground neoyorkino (*Whiteout*, *Trouble*). En fin, más canciones que pajas, más orgasmos que atascos. Observad la portada con una mano libre y darle al repeat con la otra.
Cristina, en serio, no quiero parecer pesado, pero, ¿te operaste aquel lunar peludo? Es que hay noches en las que no puedo dormir y...
Nacho Puertas @@@@



AMERICAN BEAUTY

Director: Sam Mendes
Interpretes: Kevin Spacey, Annette Bening, Thora Birch

American Beauty es, en esencia, la historia de un tipo harto de ser quien es que un buen día decide reinventarse a sí mismo y, al hacerlo, provoca todo un cataclismo social en su vecindario. En esta selva de imposturas diversas en la que los homófobos son gays y las ninfómanas vírgenes, el personaje de Spacey (un actor superlativo que, además, tiene la sana costumbre de embarcarse en buenas películas) aparca el sentido del ridículo y se esfuerza por recuperar el control de su vida y humanizar de paso su muy estropeado entorno. Una doble apuesta condenada al fracaso, pero que sirve de pretexto para una película soberbia. El debutante Mendes se ha ganado a pulso su porción de gloria (lluvia de óscar incluida) gracias al tacto con el que ensambla tragedia y sainete, costumbrismo de telefilm y sarcasmo sin concesiones. Como cruda disección del sueño americano, le saca unos trescientos pueblos a *Un día de furia* o *Miedo y asco en Las Vegas*. Pero es que, además, como pura comedia de personajes y situaciones, poco o nada tiene que envidiarle a *Una Terapia peligrosa*. Spacey rompe moldes. Seduce, fascina y hasta despierta una íntima simpatía. Pero el resto de actores, empezando por una Annette Bening que le encuentra el punto justo a su yupi neurasténica, también está a la altura de las altas exigencias del guión. Y, ¿qué decir de uno de los finales más inspirados y ricos que hemos visto en mucho tiempo, una auténtica bomba de relojería con amplias implicaciones morales?: El adulterio, el narcotráfico, la mentira, incluso la violencia doméstica, son válvulas de escape tolerables para las víctimas del sueño americano. Pero aparcar el sentido del ridículo, enamorarse de una adolescente y trabajar en un fast food pasados los cuarenta son transgresiones excesivas, intolerables. Pena de muerte.

Angel Urtubi

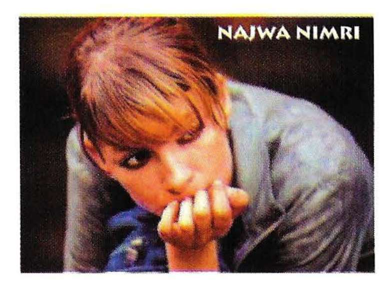
AMERICAN BEAUTY
Golpe al sueño americano

ASFALTO

Dir: Daniel Calparsoro

Int: Najwa Nimri, Gustavo Salmerón, Juan Diego Botto

Daniel Calparsoro es algo así como nuestro *enfant terrible*. Esto es, un joven creador contestatario y rebelde que se niega a someterse a lo establecido. Supongo yo que cada uno tiene lo que se merece y una sociedad cinematográfica como la nuestra no puede aspirar más que a un rebelde como éste. En teoría, esta es una obra más madura que las anteriores, una película que se adentra en la realidad del amor y de las relaciones urbanas en el cambio de siglo. Por supuesto, todo esto sin perder la narrativa propia y el tono transgresor. Yo no niego que todo esto estuviera en *Asfalto*, pero yo, desde luego, no lo vi.
Lo que yo vi fue un triángulo amoroso pegado con celo, un guión que subía y bajaba como una montaña rusa (provocando, por consiguiente, el mismo mareo en el espectador) y un final de juzgado de guardia. Ah, se me olvidaba, también vi a unos niños barriobajeros metidos en trapicheos sucios, pero vestidos de Prada (a ver si alguien me explica por qué no podían, por lo menos, quitar las etiquetas). En definitiva, una película que prometía revelarnos la dureza del amor y que se queda



en un par de descafeinadas escenas eróticas. No es que no entienda que Calparsoro no quiera filmar como su señora (Najwa Nimri) se tira a todo lo que se mueve, pero lo que no se puede hacer es intentar ser rompedor con un triángulo menos tórrido que *Las Aventuras de los Cinco*.
Viendo esta película uno tiene la sensación de que todo está hecho sobre la marcha. De repente, se sacan de la manga a una madre y luego se olvidan de ella durante una hora hasta que alguien se acuerda de ella -aunque, para lo que le hacen hacer entonces, más le hubiera valido seguir olvidada. Hay también un amago de narración circular que no lleva a ninguna parte y que le hace pensar a uno que alguien ha querido hacer algo, pero al final no se ha atrevido. Aunque viendo la soltura del resto de la película, tal vez, ese recato nos ha salvado de un bodrio completamente infumable. Porque me temo que lo mejor que se puede decir de *Asfalto* es que la Nimri está guapísima. Menos da una piedra.

Eugenia de la Torriente

EL COLECCIONISTA DE HUESOS

Dir:Phillip Noyce

Int: Denzel Washington, Angelina Jolie

La verdad es que esta película no serviría ni para hacer unos buenos Estrenos TV el sábado por la tarde. En teoría, lo que rescata a este subproducto de la mediocridad es la apabullante interpretación de la hija de John Voight. Pues ni eso, porque aquí la Jolie está vulgar, plana y, si me apuran, hasta fea. ¿El guión? Bien, el típico asesino en serie que toma algún referente oscuro del pasado para recrear escenas de la memoria y del desasosiego. Ya está. El único punto original (por decirlo de alguna manera) es el hecho de que Denzel Washington está parapléjico y dirige todo el cotarro desde su cama. Este déspota es un conocido investigador experto en la escena del crimen. Yo creía que después de ver a Adriansens en todas las tertulias no se podía ser experto en cosas más estúpidas que ese hombre, pero parece que no. La Jolie es una poli de uniforme a la que Washington se quiere agenciar. Para ello, no se le ocurre más que alimentar su ego y colocarla prácticamente al mando de la operación. Dios, lo que no haría un hombre por un polvo. El problema es que la Jolie no es extremadamente inteligente, ni Washington tampoco, ni el asesino. Todos son vulgares, por lo que nunca sorprenden. La policía no es tonta, ha visto una colilla y dice, "aquí han fumado". Pues así va esta película.

Aitor Didi

BUFFALO 66

Director: Vincent Gallo

Intérpretes: Vincent Gallo, Cristina Ricci, Anjelica Huston

Un tonto secuestra a una tonta por un motivo rematadamente estúpido.
Luego la tonta resulta ser encantadora y el tonto una persona buena, aunque muy pero que muy tonta. De este insólito encuentra nacerá una cierta complicidad y luego esa estupidez mayúscula que es el amor.
Con esta historia entre manos, Vincent Gallo se ha lanzado a dirigir la película más *indie* de la historia, apostando en todo momento por no escuchar a nadie y creérselo todo. No sólo ha adaptado un guión propio, también se ha dirigi-

do a sí mismo y hasta se ha encargado la banda sonora. Como un moderno Miguel Ángel, ha escrito en borrador y con pulso rabioso, sin repasar lo escrito ni poner las comas en su sitio. Por eso *Buffalo 66* es un apresurado compendio del cine que le gusta y de las historias que le motivan, un brindis al sol, un manifiesto. Para sacar a flote su radical propuesta, Gallo ha apostado por explorar los límites del propio talento, sacarle partido al factor Ricci (de nombre Cristina, una mujer excepcional que ilumina todo lo que toca) y al esfuerzo solidario de veteranos tan gloriosos como Anjelica Huston. Su historia de ridículas venganzas, hogares rotos, oligofrenia, Buffalo y la Super Bowl usa y abusa del minimalismo a lo John Waters y la voluntariosa estética *Easy Rider* (imagen granulada, planos desenfocados, pantalla partida...). Los diálogos resultan fascinantes de puro triviales, divertidos en su espartano autismo, los personajes sobreviven en el estrecho margen que separa la extravagancia del tópico. Y con todo eso, más un plus de generosidad y descaro, Gallo ha filmado la película más silvestre, más fértil del año. ¿Irregular? Seguro. Pero todo corazón. Y pura energía.

Ángel Urtubi

DOGMA
Dir: Kevin Smith

Int: Linda Fiorentino, Matt Damon, Ben Affleck, Chris Rock, Salma Hayek.

Kevin Smith, el director independiente por excelencia, confirma con *Dogma* su fama de irregular. Según una extendida teoría a cada película buena de este director, le sigue un bodrio infumable. Así, a la genial *Clerks*, le siguió la vacía y tonta *Mallrats* y a la "madura" *Chasing Amy*, esta gran chorrada que es *Dogma*.

Por muy absurdo que sea elaborar teorías como ésta, lo que sí es cierto es que *Dogma* tiene algunos puntos en común con *Mallrats*. Y es que, en ambas, Smith parece olvidar que el cine, por muy delirante que sea, debe tener algo detrás para no convertirse en una solemne bobada. Aquí, en teoría, el director se servía de sus ya habituales excesos para dar una visión rompedora de la fe y el cristianismo. Pero me temo que decir que Dios es una mujer no tiene, a estas alturas, mucho de transgresor.

Dogma es, además, el proyecto más ambicioso de Kevin Smith hasta el momento. Un film con un abultado presupuesto y un gran despliegue de figuras en el reparto. Lo cual, sólo consigue que el desolador resultado sea aún más decepcionante. Porque esta película no falla sólo en el concepto. El guión en el que se sustenta, por ejemplo, es algo más que flojo y, a mitad del metraje, se hunde en la rutina y el aburrimiento. Eso por no hablar de su confusión o de la actuación de Matt Damon.

A pesar de todo, *Dogma* tiene también algunos buenos momentos como las apariciones de Bob el Silencioso (Kevin Smith) y Jay (Jason Mewes). Estos dos personajes, habituales en toda la filmografía de Smith, proporcionan los únicos gags decentes de toda la película. Y es que, aparte del cariño que se les pueda tomar, estos dos individuos son lo mejor que ha dado nunca la imaginación de Kevin Smith. ¿Para cuándo una película para ellos solos?

Eugenia de la Torriente

TOY STORY 2
John Lasseter

Pixar / Disney

Impecable. Inevitable, también. Estaba claro que la Disney tenía que rentabilizar uno de sus últimos grandes taquillazos animados, pero tan inevitable parecía la secuela como el que apareciera en formato vídeo. Al final lo que resulta es nada más ni nada menos que toda una obra maestra de cine de aventuras clásico. Una obra incluso superior a la que sucede, y probablemente, sin exagerar, la mejor película del año. Woody es secuestrado por un malvado coleccionista de juguetes históricos, y en su aislamiento descubre su natural linaje y su pasado mítico (era la estrella en un programa de televisión de la era presputnik). Un pack de compañeros country'n'western le disuadirán de escaparse, pero Buzz Lightgear y los demás juguetes planean su rescate. Lasseter plantea un inteligente dilema (y del todo apropiado, si reparamos en que cuatro años son los que separan la secuela de la original): ¿qué pasa con los juguetes cuando sus amos crecen y se olvidan de ellos? Y uno no puede evitar quedarse con un regustillo algo amargo. Amargura del rollo dónde-dejé-aquel-peluche-tan-mono o snif-le-teñí-y-rapé-todo-el-pelo-a-mi-Barbie-¿cómo-pude?, no dramón. Lo peor: la cortada de rollo que supone el "momento Broadway" de la cowgirl Jessie. Lo mejor: cuando los juguetes cruzan la carretera (mejor secuencia del año), las tomas falsas (¡!) y el montón de guiños cinematográficos (*Jurassic Park, Dos hombres y un destino, Star Wars, 2001, Viva las Vegas*...). Lo dicho, indispensable.

Lucas Arraut

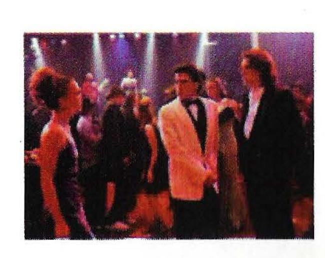
Vídeo

10 RAZONES PARA ODIARTE
Dir: Gil Junger

Int: Julia Stiles, Heath Ledger, Joseph Gordon-Levitt.

En el libro de texto para guionistas principiantes en Hollywood hay un capítulo dedicado a las adaptaciones de obras antiguas. Según esta Biblia del guionista pardillo, cuando uno se enfrenta al siempre costoso trabajo de adaptar un diálogo rimado tiene diversas opciones entre las que se cuentan, por ejemplo, situar la acción entre negros barriobajeros y convertir los pareados en rap. Hay muchas otras, pero ninguna de ellas fue consultada por el guionista de *10 razones para odiarte*. El buen hombre decidió ambientar un texto de Shakespeare en un típico instituto americano y olvidarse de ese inglés pesado y de sus diálogos. Pero a media película le entraron remordimientos y empezó a colar fragmentos de los diálogos originales así como en broma. De hecho, la cosa le gustó tanto que, de repente, se sacó de la manga a una chica enamorada de Shakespeare y reconvirtió a uno de los protagonistas (sin importarle mucho el papel que había desempeñado hasta entonces) en un literal Romeo que la conquista con la fuerza del verso. En fin, esta es otra película de chicos a lo *Sensación de vivir* a los que les pasan exactamente las mismas cosas de siempre. Padres malos, chicos que hacen apuestas para ligarse a la virgen, niños malos con grandes corazones y niñas monas que no son tan superficiales como parecen. Se agradece que la trama esté algo mejor urdida de lo habitual, pero, al final, uno tiene la sensación de haber visto algo que ya ha visto demasiadas veces.

Eugenia de la Torriente

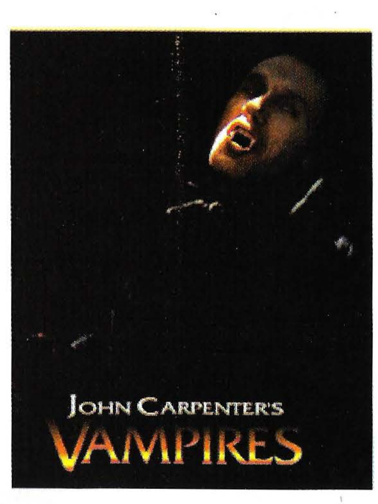


VAMPIROS DE JOHN CARPENTER
Dir: John Carpenter

Int: James Woods, Daniel Baldwin

La ironía es la la fuerza creativa de las épocas de sequía. Cuando nadie es capaz de crear nada nuevo, ni nada interesante, siempre se recurre a la parodia, a la visión irónica. Y ahí va John Carpenter haciendo la enésima revisión irónica del cine de serie B. En una época de serie Z, este clásico nada básico coge el careto de estreñido de James Woods, unas cuantas estacas y un cura y se saca de la manga esto. La película más vaga de la historia. Un film tan simple que resulta insultante, una historia tan vista que no puedes evitar pasarte la proyección buscando la cámara oculta. Sin duda, *Vampiros* es un producto de vídeo. Es aquella pelícluа que coges el domingo por la tarde cuando ya las han pillado todas. La coges porque no hay nada más y porque es lo que un domingo se merece. La simplicidad a veces es refrescante, otras, como ésta, es un insulto a la inteligencia y al buen gusto. *Vampiros* es tan patética que sólo hará gracia a los entendidos y a los listos. No dejéis que os digan que no reísteis porque no la entendisteis. La gente encantada de conocerse disfruta con estas cosas, la gente tonta, como nosotros, va a ver *Boys Don't Cry*.

Aitor Didi





SHADOW MAN

Análisis de mercado Guy Miller, Diseñador de conceptos, Acclaim Studios

Películas basadas en juegos, ¿bueno o malo?
Mientras tengan como objetivo el público entre 17 y 24 años y los efectos especiales necesarios, seguro que serán bien recibidas.

El juego: *Shadow Man* es un juego sórdido y oscuro que se desarrolla en el mundo de los muertos y que tiene a asesinos en serie como protagonistas.

El guión: Debería ser una película de terror con elementos del cine de acción. Muy fiel a la realidad de los videojuegos y desarrollada en base a tres estadios que se abocan a un final apocalíptico y catártico. Ahí deben salir todos los elementos místicos de los personajes y la clásica concepción del bien y el mal.

Estilo: La iluminación debería ser tenue y claustrofóbica, con una atmósfera muy tétrica. Muchos claroscuros. Muchos.

Ritmo: Ritmo basado en la sucesión de aceleraciones con escenas de susto por en medio. Momentos de ultraviolencia, pues el guión los pide. Un elemento importante: no aparece *Shadow Man* hasta media película.

Personajes: El personaje de Mike LeRoi/Shadow Man es un ser muy complejo.
Se trata de alguien guiado por un complejo de culpabilidad, además de guerrero voodoo. Se necesita, pues, un héroe carismático y unos cuantos secundarios de lujo. Muy importante es el papel de Avery Marx, el asesino.

Equipo: Uno que saque el mayor partido a los efectos especiales. Es lo que espera el público.
Público: Los mismos que aman las pelis de terror, fantásticas y de aventuras. Los que fueron a ver Blade y Matrix.

Banda Sonora: Como en los videojuegos, la música es el 50% de la experiencia.

Tono: Película de terror con toques humorísticos para descargar un poco, pero sin convertirse en una parodia.

Moraleja: *Shadow Man* no es un personaje de moral ambigua. Básicamente, esto es la tragedia de Mike LeRoi, un hombre que se enfrenta con su pasado y se redime de él salvando al mundo de la más malvada maldad.

Actores:
Mike LeRoi: Lawrence Fishburne, por su terrorífica presencia.
Nettie: Halle Berry, ya que es increíblemente bella.
Marki Cruz: Una colaboración del ubicuo Dennis Hopper.
(Las líneas de diálogo de Cruz en el juego están basadas en el personaje que interpreta el propio Hopper en Apocalípsis Now).

Director: David Fincher, director de Seven, Alien 3 y El Club De La Lucha. Posee un toque inquietante que realmente está muy acorde con lo que aquí se busca. ■



SOLVENCIA **CONTRASTADA**

¿PUEDO AYUDARLE?

Porqué las secciones de videojuegos de los grandes almacenes con más una molestia que una ayuda.

¿Cómo de estúpido debes ser para trabajar en una tienda de videojuegos? No quiero ofender, pero... No, un momento, sí que quiero ofender, y mucho. Y es que las tomas falsas de la sociedad pueden ser halladas en las secciones de los grandes almacenes dedicadas a los juegos. Llevan traje de tres botones y mienten más que hablan. ¿Qué no saben algo de lo que les preguntas? Pues nada, se lo inventan. Te contestan con todo el entusiasmo con el que se baja la basura. Claro, tienen las últimas secuelas insustanciales para PlayStation en todas las estanterías y en todos los monitores, y ya sólo por eso merecen lo peor. Uno no sabe si están a sueldo de Sony, pero sí es verdad que a más de uno le han recomendado que no se compre una dreamcast. Increíble.

Actualmente, el mero hecho de entrar en uno de estos sitios ya es bastante deprimente. Están llenos de totainas decidiendo qué juego comprar dependiendo siempre de lo chula que es la portada. Pero, ojo, un momento. Los juegos de dreamcast tienen un diseño fantástico, lo que debería aprovechar la estupidez general del público. Viva esta sociedad decadente. Tres hurras por el colapso total del sistema educativo, de la ESO y de los nuevos planes universitarios. A la felicidad por la tontería.

El problema mayor es que las secciones de videojuegos de las grandes superficies simplemente no tienen ni idea, y quien paga el pato de tamaña incompetencia es Sega.

El número de poseedores de una dreamcast frustrados es cada vez mayor al verse cada vez con más tiendas que sólo tienen tonterías del estilo *FIFA*. En los monitores de estas tiendas nunca verás *Soul Calibur*, lo único que tienen es ese juego para bobos que es *FIFA* y el de pajilleros, o sea, *Tomb Raider*. ¿En qué mente cabe el ignorar *Soul Calibur* en favor de otras creaciones ciertamente menores?

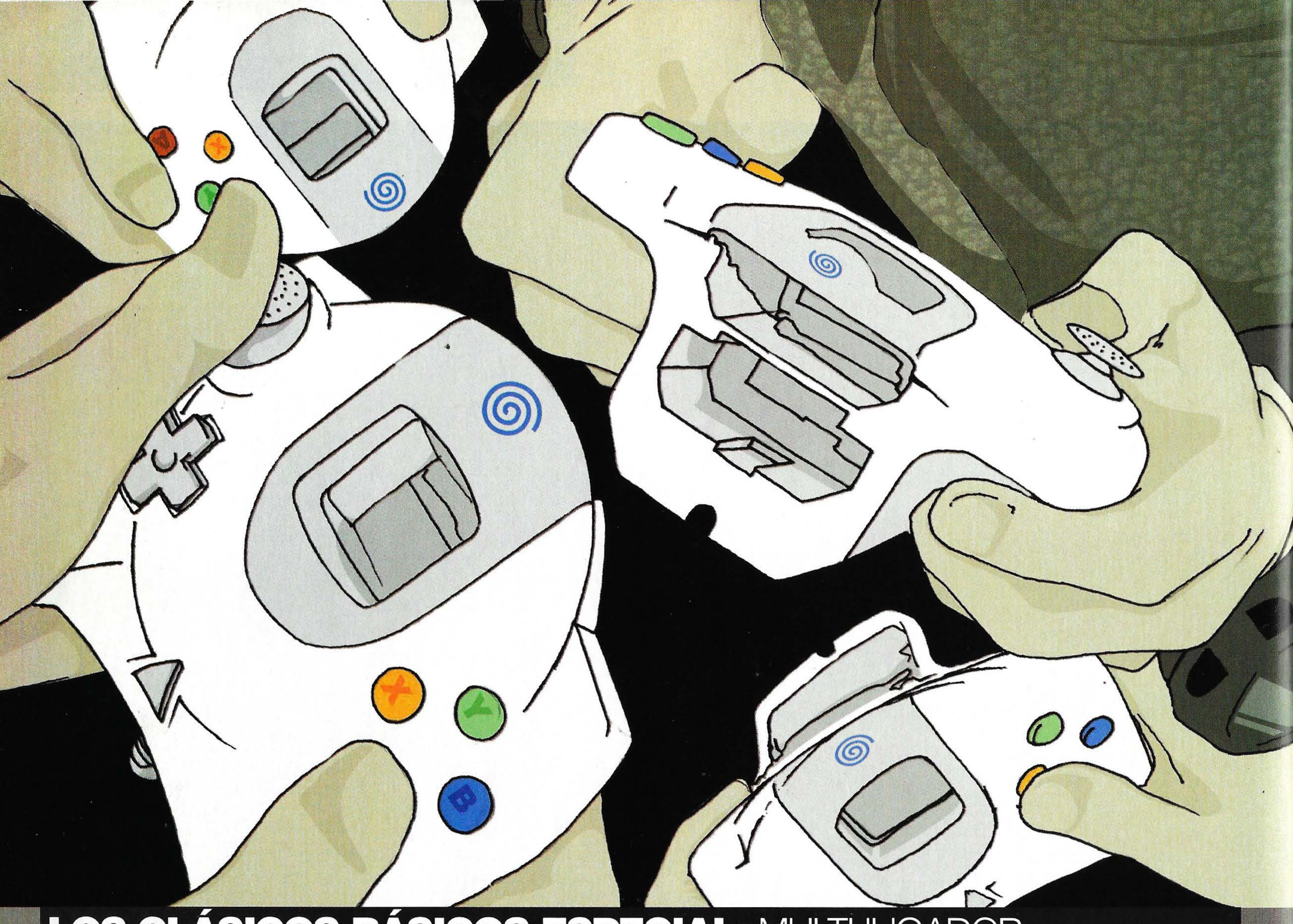
Dos minutos de la joya de Namco bastarían para convertir a dreamcast a cualquiera que pasara por delante, desde los padres de familia a la señora de la limpieza. Así que no os cortéis, encadenaos a los stands de dreamcast en señal de protesta. Y, sobre todo, comprad sólo en tiendas en las que el staff no debe mirar el manual para deciros quien es el fabricante de dreamcast.

Todavía faltan 5.999.996 jugadores... Así que todavía estamos con los cuatro jugadores. No hemos editado ningún juego para esos seis mil millones y, lo peor, todavía no nos hemos molestado en dar ninguna excusa creíble. Y es que cada vez que preguntas a alguien de Sega, esto es lo que consigues: "¿qué hora es?... qué tarde... lo siento.. ummm... me tengo que ir... te llamo". De hecho, llegados a este punto, parece más que probable que la gente de Sega no tenga ninguna intención de incluir nunca el juego online.

Parece que simplemente esperan que nos olvidemos si no dicen nada. Tal vez fuimos nosotros que lo malinterpretamos.

"¡Juego online? ¡Mira! ¡Cameron Diaz! ¡Allí!", dijo el portavoz de Sega el otro día mientras se tapaba la cara y se camuflaba. ■

> ■ **Comprad sólo en tiendas** en las que el **staff no debe mirar el manual** para deciros quien es el fabricante de dreamcast. ■



LOS CLÁSICOS BÁSICOS ESPECIAL: MULTIJUGADOR

Desde *Pong* hasta *Chu Chu Rocket* hay sólo una cosa que se mantiene: Uno es divertido, pero cuatro es la leche.

Los videojuegos, como el sexo, son mucho más divertidos cuando hay más de una persona involucrada. De hecho, si consigues colocar a cuatro personas en una habitación volviéndose locos ante el televisor, la cosa ya es la pera. El juego online puede que ya sea una realidad en PC y algo inminente en DC. Lo que pasa es que estas experiencias contra remotas personas en tierras lejanas no son comparables a tener a tus colegas en el sofá. Y machacarles (ahora sólo nos referimos al juego, la analogía con el sexo acabó unas líneas atrás).

El modo para cuatro jugadores tiene un largo y brillante pasado. Al principio, Atari se dio cuenta del potencial de esta opción y desarrolló un Pong que lo podían jugar hasta cuatro jugadores. Así, lo mismo pasó más tarde con clásicos como *Indy 4*, *Sprint* y *Breakout*.

Y fueron Atari de nuevo los que más tarde editarían el punto de inflexión de esta historia. Era 1986, y salía al mercado *Gauntlet* -pronto será convertido a dreamcast bajo el nombre de *Gauntlet Legends*. El modo cooperativo de la aventura -en el que un grupo va por una serie de mazmorras cargándose monstruos- fue absolutamente rompedor y muy divertido. En algunos salones recreativos todavía se pueden oír ecos de aquellos "déjame coger la maldita comida, mamón. ¿No ves que tengo menos energía que tú?".

Estamos yendo demasiado rápido, ya que los viejos ordenadores de 8bits ya ofrecían esta opción. Epyx (un desarrollador americano ya desaparecido) fue quien liderara el pack con sus creaciones deportivas para hasta ocho jugadores (*Summer Games, World Games* y *California Games*). Estos juegos de machacar joysticks fueron una gran introducción al mundo del multijugador, eran muy competitivos y agotadores.

Pero tal vez fuera con las consolas de 16bits cuando este aspecto realmente explotó. La verdad es que ninguna de aquellas máquinas venía con cuatro entradas para mandos, pero NEC produjo un joypad adaptador para hasta cinco clavijas en su consola en 1988. El juego que mejor se aprovechó por aquel entonces de esta posibilidad fue *Bomberman*. Era rápido, agresivo y requería mucha habilidad. Justo después de esto, la SNES de Nintendo y la Mega Drive de Sega entraron en liza con sus adaptadores para cuatro pads y juegos como *NBA Jam*, *J-League Soccer* y *NHL Hockey*. La combinación de juego en equipo y competición, les añadió a estos juegos deportivos un aspecto mucho más real. Pero en tu salón, mientras tu novia dormía sola y borracha.

No fue nada extraño que con la llegada de las consolas de nueva generación, la PlayStation y la Saturn, esta opción se mantuviera y se desarrollara. La primera llegaba con un adaptador de cuatro puertos mientras que la de Sega tenía una interfaz de hasta seis, que se utilizaba para juegos como *Winter Heat* o creaciones deportivas de EA. Un año más tarde, la N64 fue la primera consola con cuatro puertos de fábrica (sin contar ese gran fracaso que fuera la Atari 500) y la primera en contar con pantalla partida en cuatro. *GoldenEye* fue el

> "Destrozar a un enemigo controlado por la computadora es divertido, pero **destrozar a un amigo y luego reírse de él es pura poesía**."







título clave, con su deathmatch ultracompetitivo, sus montones de mapas y sus numerosas armas. Destrozar a un enemigo controlado por la computadora es divertido, pero destrozar a un amigo y luego reírse de él mientras su personaje virtual se hunde en la miseria es, simplemente, pura poesía.

Y aquí llegamos a la dreamcast, la primera consola especialmente diseñada para ser disfrutada por más de un jugador. Ya tenemos títulos que dan fe de ello. Ahí está *NBA Showtime*, que es un juego bastante normalito si lo juegas solo, pero que con cuatro humanos peleándose en la pantalla es algo espectacular. Y sólo debes jugar cinco minutos a *Red Dog* para darte cuenta de por qué Argonaut se ha pasado tanto tiempo perfeccionando la opción multijugador. Con amigos, esto pasa de ser un shoot'em up con tanque del montón a una batalla frenética. Por supuesto, también tenemos *Chu Chu Rocket*, que parece destinado a sustituir a *Bomberman* como el juego para los viernes por la noche. Es rápido, es sucio, y debes ser un cerdo si quieres ganar.

La clave de los juegos diseñados para disfrutarse en familia es que son un evento social, algo que, en ocasiones, ni las creaciones sólo para dos jugadores no consiguen.

Actualmente, la mayoría de los juegos para recreativas vienen en packs para que así los jueguen cuanta más gente mejor. Y es que la mayoría de gente va a estos salones en comunidad, y es un engorro esperar a que acabe tu amigo para enfrentarte a la máquina. Volviendo a la analogía sexual, el modo para un jugador es el equivalente tecnológico de la masturbación. Y nadie quiere hacer eso enfrente de sus amigos. ■

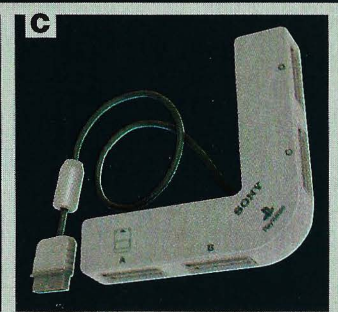
01 *Red Dog* mejora muchísimo en su versión para 4 jugadores.
02 Lo mismo *NBA Showtime*, el cual sólo vale la pena si lo juegas en familia.
03 *Chu Chu Rocket* es mejor que jugar al Twister desnudo con una modelo
04 Hace 20 años, *Warlords* era lo más en multijugador
05 El *Winter Heat* para Saturn aceptaba hasta 6 jugadores
06 Algunos aún creen que *Bomberman* es el mejor mutlijugador de la historia.
07 ...pero el modo para cuatro jugadores de *Goldeneye* es un serio competidor.

História del multitap

El multitap se convirtió en un periférico esencial en los ochenta, permitiendo de cuatro a ocho jugadores a la vez. NEC lo empezó todo con su PC Engine, y muchas consolas les siguieron. EA diseñó un multitap especial para sus títulos deportivos para Saturn, mientras que Codemasters inventó el J-Cart -un juego en cartucho con puertos- para completar las opciones de cuatro jugadores de Micromachines







A Las terceras partes boicotean la Saturn con esta cosa fea.
B El papá de los multitaps. Pc Engine, 1988.
C El multitap de Sony para PSX. Un boomerang.

EL MAPA DEL TIEMPO DREAMCAST

TODO EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS EN UN MAPA DE BOLSILLO



FRENTE TORMENTOSO

Los mejores hombres del tiempo los encontrarás siempre aquí, jugando.

GB: SEGA TRIUNFA EN EL ATEI

A pesar de que el ATEI de este año no presentara grandes novedades con respecto al mundo de los arcade, Sega consiguió triunfar con una serie de creaciones ciertamente brillantes. La compañía aprovechó la ocasión para presentar *18 Wheeler, Virtua NBA* y *Sega Marine Fisher* ante una audiencia básicamente formada por profesionales del negocio de meter veinte duros en una máquina y salir frustrado de allí en menos de treinta segundos. Además, también se pudo ver un vídeo del próximo lanzamiento de *Star Wars: Episode I Racer*. La verdad es que la demo parecía clavada a la vista el año pasado en el JAMMA, pero no importa. El juego, basado en la famosa escena de la película, tienen un aspecto genial. Los jugadores pueden elegir entre varios personajes (Anakin, Sebula, Gascano...) y entre cuatro pistas diferentes. Muy interesante, muy bonito y muy rápido, pero con lo que mejor nos lo pasamos fue con *World Kicks*, la desquiciada creación futbolística de Namco.

Japón: DC vs. PS2

Bien, la pelea va a empezar. La PS2 ya prepara su lanzamiento (cuando leáis esto ya estará a la venta en Japón) y, claro, Sega ya ha definido su estrategia de contraataque. Se trata, básicamente, de una concentrada oferta de software de calidad que coincida con el lanzamiento de la máquina de Sony. Así, para marzo, dreamcast contará con creaciones del calibre de *Virtua Cop2*, además del brillante y esperadísimo *NBA 2K*. También llegará *Marvel vs. Capcom*, el cual sólo ha estado en recreativas durante escasamente dos minutos. Para acabar de definir el plan, los sabios de Sega van a editar ese gran clásico que es *The Typing Of the Dead* (matas zombies con el teclado), un juego tan inmenso que por sí sólo va a acabar con la irrisoria maquinilla de Sony.

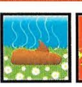


STOLAR FICHA POR MATTEL




El gigante de los juguetes ha fichado Bernie Stolar, el ex capo de Sega América, para que desarrolla su división interactiva. Por ahora, la única incursión de la compañía en el mercado DC ha sido a través de su filiar The Learning Company con la publicación de *Soul Fighter*. Stolar, para esta locura.

LEY DE ARMAS




Acabamos de recibir la comunicación de que los periféricos de armas acaban de ser prohibidos en EE.UU.. Si es cierto, éste es un movimiento de una hipocresía casi insultante. Probablemente, han visto a los periféricos como una amenaza para el próspero negocio de los traficantes de armas.

MIDWAY ES MALVADA



La oficina de Midway en Chicago fue atacada por extremistas cristianos. Protestaban por el incentivo económico de 2 millones de dólares que la compañía ha recibido por mantener su sede en esa ciudad. Según ellos, "Midway vende juguetes violentos a los niños". Luego fueron a golpear a unos cuantos policías.

MTV DREAMCAST





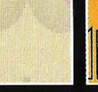
El final del Lick party Tour de la MTV se celebró en el Matrix Club, en Reading. El show fue conducido por Trevor Nelson y consistió en espectáculos circenses, actuaciones musicales y, claro, demostraciones de dreamcast. El programa lo podréis ver en la MTV próximamente.

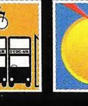
CLAVE

Suicidio · Comercial · Retraso · Cagarro · Última hora · Novedad · Sexo · Plan sutil · Victoria · Cooperación · Nuevos amigos











UNA DE RENDER



Criterion Software acaba de anunciar un acuerdo con Sega para crear una versión dreamcast de su herramienta de desarrollo *Render Ware3*. Esta cosa acelera el proceso de creación y funciona en todos los formatos. Con ello, algunos desarrolladores podrían decidirse a convertir algunas de sus creaciones para PC.

ESA BOCA




Isao Corp, la empresa subsidiaria de Sega en el campo de internet, ha desarrollado un sistema de censura para las páginas de chat de DC. El programa posee 500 palabras en su memoria, por lo que si alguien intenta incluir alguna de ellas en sus mensajes, éstos serán automáticamente devueltos a origen.

RESULTADOS




El influyente magazine sobre juegos japonés Famitsu no ha sido, hasta ahora, demasiado benevolente con los juegos de dreamcast. En cambio, en su edición de enero concedió buenas puntuaciones a *Crazy Taxi* (34/40), *NFL 2K* (34/40) y *Roomania* (33/40). *Densha De Go2* se quedó un poco atrás con una puntuación de 29/40.

SNK 4 DC OK



El legendario editor SNK sigue con su apoyo a la nueva máquina de Sega con el anuncio de la edición de dos nuevos juegos. *Twinkle Star Stripes* es la conversión de un clásico arcade y sale este mes a la evnta en Japón. El otro es *King Of Fighters'99 Evolution*, que no es ni más ni menos que *King of fighters*.

Internet · Ganando dinero · Deporte · Sólo en Japón · Secuela · Chachi · Ovejitas · Comportamiento desquiciado · Censura · Eventos












EL TERMÓMETRO

Cuatro semanas de frío y calor. Nieve, lluvia y juegos.

°C 100 · 90 · 80 · 70 · 60 · 50 · 40 · 30 · 20 · 10 · 0

MDK 2
Ya nos pica todo. Queremos la copia final de esta joya, ya.

Red Dog
Cuatro a la vez ante la DC es ya casi igual de bueno que cuatro a la vez en la cama

Shenmue, Shenmue
Seguir informando sobre *Shenmue* nos está costando Dios y ayuda. Es enorme

Lara no llega
De verdad que os queríamos dar nuestras primeras opiniones sobre *Tomb Raider* para DC, pero no nos han enviado nada. ¿Lo tendrá la oficial?

Caspar
El director de nuestra revista hermana nos ha dejado. Suerte, chaval, seguro que eres una maravillosa persona.

Retraso
¿Jugaremos algún día a *Metropolis Street Racer*?, preguntan las masas ya indignadas con tanto retraso.

Anelka
Es malo, es tonto, es un maleducado y, encima, es jugador de PSX. Es que lo tiene todo.

¡Suscríbete!

DC-M

Deseo suscribirme a *DC-Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (25% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. Europa: 7.990 ptas. (vía aérea) Resto del mundo: 11.490 ptas. (vía aérea).

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono: ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: ....

N.º: .... Población: ....

C.P.: .... Provincia: ....

N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular ....

de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A.

Firma del titular

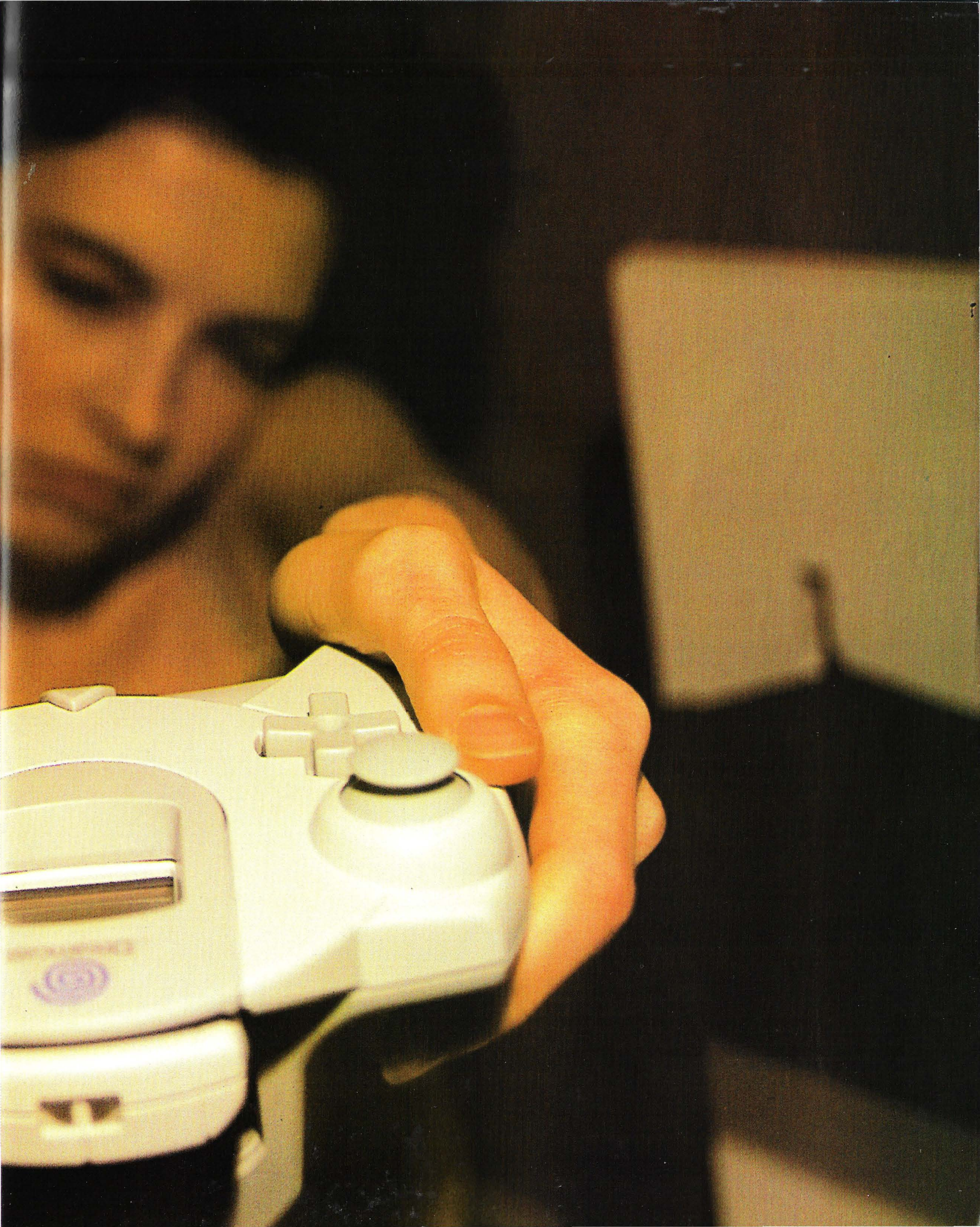
(Población) .... a (Fecha) .... de (Mes) .... de 2000

Recorta por aquí

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC

MC Ediciones S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59

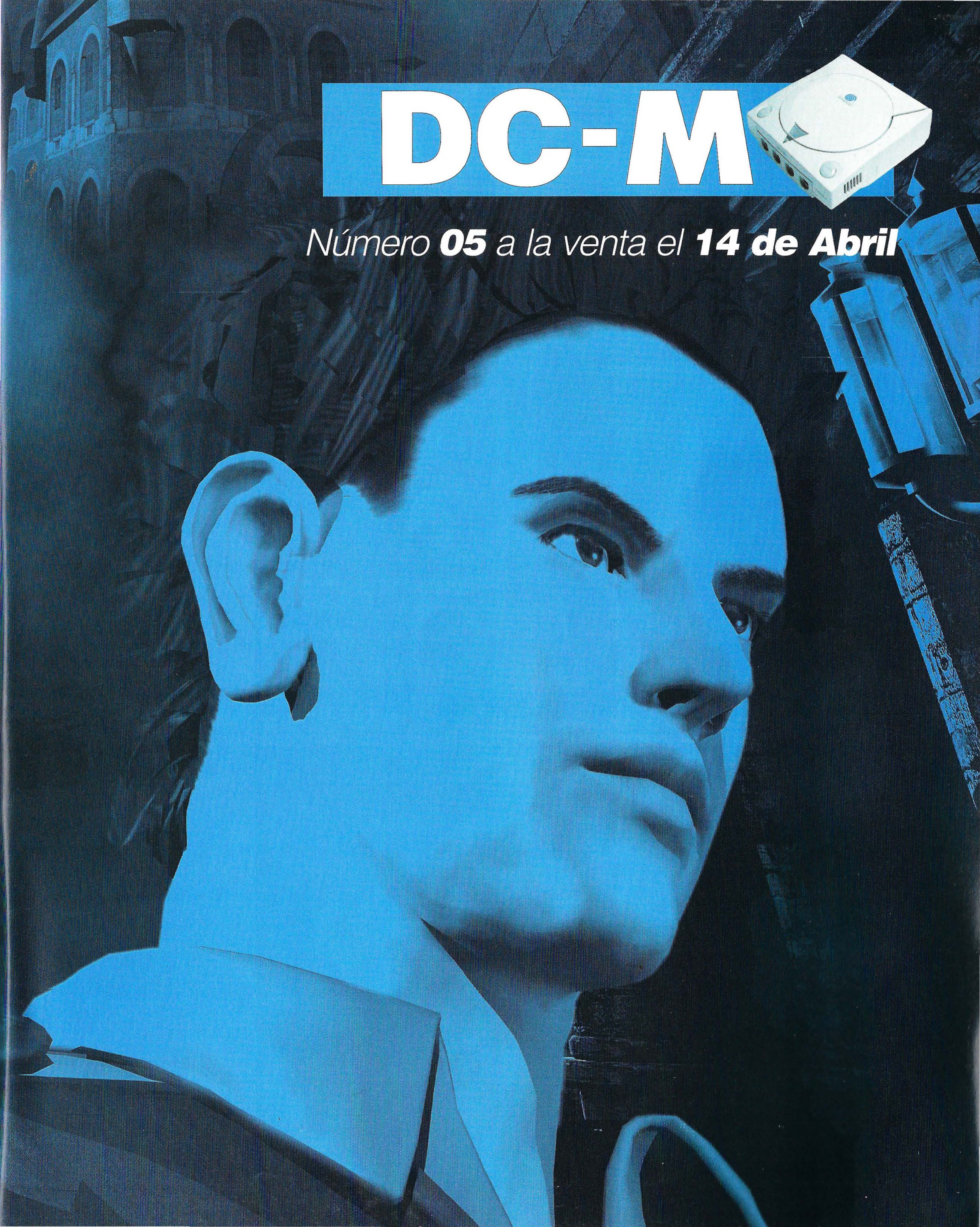


Próximo mes

Code: Veronica

Ya te han dado ***Resident Evil 2***. Ahora tienes ganas de jugar a ***Code: Veronica,*** pero el verano está muy lejos. Para darte envidia, **te presentamos el preview más completo** sobre la genial creación de Capcom. **Sí, ya lo hemos jugado. ¿Envidia?**

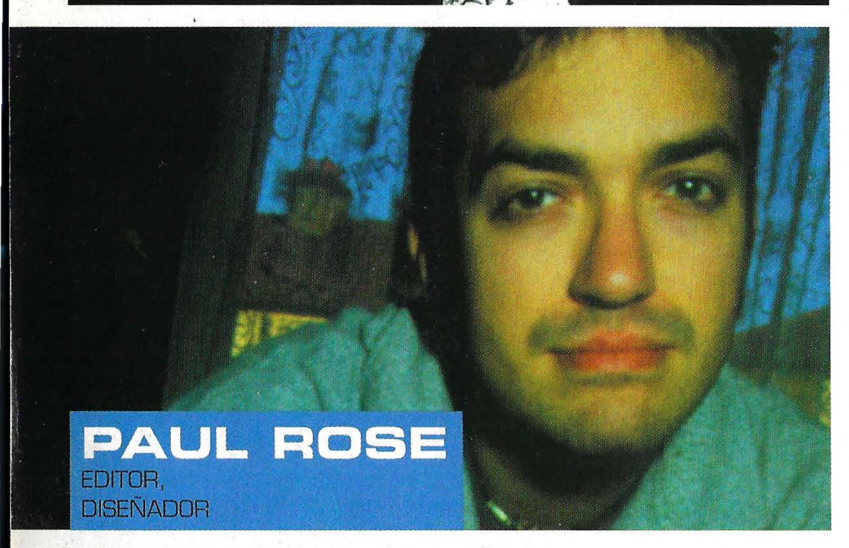
Además, ***Tomb Raider, Nighmare Creatures II,*** **Sega GT,** ***Ecco The Dolphin...***


DC-M
Número 05 a la venta el 14 de Abril

El cerebro en el bote

Cinco juegos. Un cerebro. Un bote. Una dreamcast. ¿Algo más?





PAUL ROSE
EDITOR, DISEÑADOR

En estos días en los que lo único que se oye es internet esto, online eso, parece que la mayoría de la población se ha olvidado de que hay gente que ha tenido acceso a la información de una forma parecida durante mucho tiempo. El teletexto, ese amigo olvidado. Te informa y, sí, también te ofrece juegos.

Si viajas a Inglaterra lo encontrarás en la página 480 del Channel 4. Se llama Digister y ofrece una brillante mezcla de noticias, previews, reviews y rarerzas sobre el mundo de los videojuegos. Todo con un gran sentido del humor y mucha rigurosidad. Y detrás de todo ello se encuentra este hombre. Paul Rose tiene 28 años y es el responsable de Digister desde 1993. "Originalmente, me contrataron en teletexto como diseñador", recuerda. "Antes había trabajado en las animaciones del marcador electrónico del estadio de Wembley. Por aquel entonces el teletexto todavía no había empezado a estar disponible. Yo ya sabía que tenían planeada una página de juegos. Como lo de las consolas estaba empezando a despegar -era la época de *Sonic 2*- propuse algo más grande con respecto a los juegos. Me dijeron que, vale, que empezara a trabajar en ello. Y así empezamos yo y otro miembro del staff. Uno que tenía experiencia escribiendo, gracias a Dios". Desde entonces, Digister se ha convertido en un gran éxito, con 800.000 espectadores a la semana y una página de internet **(www.teletext.co.uk/digi)**. Además, tienen más planes para el futuro. Paul lo explica. "Las posibilidades que el teletexto digital ofrece son muy numerosas. Obviamente, pronto podremos incluir imágenes de los juegos, lo que sin duda mejorará nuestras relaciones con esos snobs que son los relaciones públicas". Sonríe y añade, "siempre hemos estado un poco en la periferia de la escena, y eso nos permite ver las cosas con más perspectiva".
Otros proyectos de Paul incluyen un guión para una película de Sky ("Una experiencia horrorosa") y **www.bubblegum.com**, "la cual no es más que un vago intento de aplicar el estilo Digister a otros campos del entretenimiento. A esta página acceden unas 70.000 personas cada semana, pero todavía no hemos conseguido beneficios. Estamos abiertos a cualquier tipo de sugerencias. Sobre todo, sugerencias económicas". ■



■ **Power Stone**
"Es un beat'em up espectacular. La verdad es que *Power Stone* es un verdadero juego de lucha en 3D que, además, no sufre la mayoría de los problemas que tienen este tipo de juegos. Tal vez le falta algo de profundidad, pero es indudable que no hay nada mejor que tirarle sillas a la gente. Eso es siempre un elemento ganador."



■ **Soul Calibur**
"Me encanta *Soul Calibur* no tanto por los gráficos o la jugabilidad como por los extras. Es fantástico todo lo que Namco ha ido escondiendo en el juego. Jugarlo se convierte en una verdadera experiencia de exploración"



■ **Hydro Thunder**
Debo decir que este es el primer juego para dreamcast que realmente me emocionó. Los gráficos son simplemente inmensos y la pista de las ruinas de Nueva York es, sin duda, la obra de un genio"



■ **Worms Armageddon**
"Suponiendo que seas lo suficientemente inteligente como para ir más allá de los gráficos, *Worms* es uno de los mejores juegos para más de un jugador jamás creados. Esto prueba, una vez más, que la jugabilidad es lo que cuenta".



■ **TrickStyle**
"Soy un gran fan del cómic de Juez Dredd. *TrickStyle* está muy influenciado por las carreras que hay en los libros. Es obvio que no podía no incluir *TrickStyle* entre mis favoritos".




YAHOO!
ESPAÑA